

睡神扫描
Nisekoi
ANIME NEW TYPE



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14

2010.3

Vol. 36

[卷首特稿] 真·3D 下一个金矿?

[卷尾特辑] 危机下的领导力

游戏军火库 跨越娱乐媒介的边疆

《使命召唤 现代战争2》的影视化解析

游戏全天候 魔女时间

BAYONETTA Q&A

动漫秀 巡礼拾遗并展望

2009二次元无责任指南

[传世之书] PlayStation 改变你我的15年



Music CD 浪漫的风景



卷首

现实的解脱

写了几次卷首，都是些虚无缥缈的事。这次我也来说个故事，一个真实的故事。

连日倾盆大雨，山上多处发生泥石流，这可急坏了在山上有大片果园的村民陈某。雨停后，陈某到山上查看受灾情况。当地村民都把坟墓修到小镇中心的山头上，那里可以俯瞰贯穿小镇的一条小溪，据说风水很好。所以小镇中心的山包几乎已成为坟场，而果园大多在较为偏远的山上。陈某家住山腰处，他的果园就在深山之中，那里人迹罕至，只有一条小路可达。陈某沿着小路走到他的果园，行至深处果然看到从山顶滑落的泥石已经将一片果树完全冲倒。陈某看着痛心，当他走上前去想看个究竟时，发现在泥石中有一卷草席，他再往前迈了几步，定睛一看——

草席中裹着一具已经腐烂的尸体，尸身已融入泥沙，看来是随着泥石流从山顶上冲刷下来的。这座深山里没有新坟，从尸身包裹着草席这一点来看，也不像是泥石流的遇难者。

根据后来警方的调查，死者是住在小镇的妇女林氏，死因是服农药自杀，但在服毒之前已是癌症末期。根据泥石流滑落的轨迹判断，林氏应该是独自一人爬到了山顶上，而那一段山陡峭无路，要爬到山顶相当困难。如果不是因为泥石流，林氏的尸体可能永远不会被人发现。据邻居称，林氏精神不正常，但是没想到会一个人爬到深山里，然后把自己卷在草席中服毒自杀。按照当地风俗，死后要葬在小镇环绕的山头上，要请法师挑风水宝地，坟地要建得体面，葬礼要隆重，还要连摆三天宴席，宴请所有亲朋邻里。虽然是在偏僻的山村，整个葬礼下来至少也要花上万元。有人说林氏不愿给在外打工的惟一一个儿子留下负担，所以选择了一个人孤零零地死在深山的角落里。为了不被发现，她挑的几乎是全镇最隐蔽的地方。从那段山路的艰险程度来看，她应该是费了很大的劲才爬了上去，很难想像一个50多岁、病入膏肓的妇人能爬上那样一段山路……

这不是从哪个电视新闻里看到的故事，它是发生在我家乡的真实故事。两年前我听说了这件事，心灵受到很大的震动，我一直以为这种带有余华式悲情色彩的故事只会出现在小说中。我的家乡并不穷，只不过有三分之二以上的人已经成为现代城市的新移民，剩下一小部分仍在靠天吃饭的农民确实也有一些处于“活不起、病不起、死不起”的贫困状态。今年我回了一趟家乡，途中看到一辆路虎，还有多辆奔驰宝马。过年时聚餐，听亲戚说家乡出了个在上海经商的富豪，今年过年开了架价值上亿的私人直升机回来，回趟家就花了几百万……我们每天都在感受周围贫富差距的拉大，据说这是经济高速增长的必然产物。奇怪的是，不管是富是穷都要讲究体面，红事要体面，白事也要体面。现在城市近郊的坟地卖得比市中心的房子还贵，“死不起”已经不是什么笑话，也不是什么危言耸听。

总是有人说玩家是长不大的孩子。长不大是件好事，因为可以远离现实的残酷。因为现实太现实，所以我们建造了游戏的虚拟世界，寻求心灵的解脱。我不否认，这种想法本身是消极的，但又何尝不是一种现实的解决方案呢？

星夜

2010.3.4

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》
读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。



游戏·人第36辑
责任编辑：王伊浩
封面设计：葛华栋
封面绘制：年轻优秀的飞行员
感谢 levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

Contents

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



卷首特稿

真·3D，世界之王

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

2010年2月初，英国天空电视广播公司直播了阿森纳与曼联的比赛——用的是全3D的技术。据称这是全球第一场采用全3D现场直播的球赛，但是仅在英国的9家足球酒吧播映。3D播映设备仍是王谢堂前燕，但它很快将飞入寻常百姓家。日本的电子三巨头都在重兵部署3D战略，索尼、松下与东芝的3D电视将从夏季开始凶猛入侵普通人家的客厅。

在电子与娱乐世界里，所有厂商都需要一个热门产品给他们跟随技术新潮流的信心。在电子行业的"3D元年"里，《阿凡达》的诞生就像一面旗帜，为整个行业指引了新的方向。

1977年，22岁的货车司机詹姆斯·卡梅隆和朋友一起去看《星球大战》。他的朋友看得津津有味。走出电影院后卡梅隆摩拳擦掌，想要造一个他自己的幻想世界。他是一个大学辍学生，在南加州橙郡他靠递送学校午餐过活。在闲暇时间里，他会制作小模型，以及写科幻小说——通常是一些关于银河大战的故事。《星球大战》让他认识到幻想与现实并不遥远，乔治·卢卡斯创造出来的世界正是他一直以来在模型与文字中梦想的世界。

詹姆斯·卡梅隆很生气，他认为《星球大战》本该是他的电影，却被卢卡斯抢了先。一气之下，卡梅隆买来一些廉价电影设备，开始摸索如何像卢卡斯那样拍电影。他不顾妻子的狂怒，在客厅里装了一堆能把人眼睛刺瞎的高功率灯泡，然后在轨道上高速拖动镜头模拟飞船的高速飞行。他长期泡在图书馆里，读遍了所有能找到的电影特效书籍。从此卡梅隆对电影特效已经着迷到无法自拔的地步。

卡梅隆意识到，梦想需要靠钱来实现。他说服了当地的一群牙医，为他自称为卡梅隆版《星球大战》的电影投资了2万美元。他和朋友一起写了部剧本，叫《自然起源》（Xenogenesis）。他用这笔钱拍摄了一个12分钟的短片，描述了外星机器人与一个女人操控的巨大骨架打得天昏地暗，卡梅隆自己小心翼翼地安装了外星人与骨架的模型。卡梅隆的目标是通过这个短片吸引电影公司的注意，向他投资拍摄一部真正的长片。他带着自己的作品到好莱坞跑了好几个月，结果一无所获。

卡梅隆的好莱坞之行也不是完全空手而归——他被B级片之王罗杰·科尔曼(Roger Corman）看中，为他的新片《世纪争霸战》制作飞船模型。卡梅隆逐渐成为科尔曼的视觉特效专家。1981年，卡梅隆终于当上导演，拍摄了自己的处女作《食人鱼2 繁殖》。之后他用噩梦中得到的灵感构思了《终结者》，这部1984年上映的电影捧红了施瓦辛格，也让卡梅隆从货车司机摇身一变成为顶尖导演。

1995年，在名利与财富滚滚而来的同时，对建造虚拟科幻世界念念不忘的卡梅隆写了一部82页的手稿，讲述一个瘫痪的士兵在地球成为废墟后，前往一颗遥远的星球展开征程。这个外星世界叫潘多拉，居住着名为纳美人的蓝色类人生物……卡梅隆认为这将会是他的下一部巨作，在那部讲述沉船灾难的爱情片之后，卡梅隆将会完成20年前的科幻之梦。但是当《泰坦尼克号》成为影史上票房最高的电影，赢得了11项奥斯卡大奖。他在颁奖礼的台上喊道："我是世界之王！"

然后他在公众的视线中消失。

在《泰坦尼克号》之后的12年，卡梅隆没有制作过任何好莱坞大片，人们几乎以为那句"世界之王"是他向电影世界的告别宣言。谁都不知道，他可以用12年的时间为下一部影史传奇而进行每个细节的准备。卡梅隆于1993年创办了Digital Domain公司，《泰坦尼克号》上映后，卡梅隆向该公司的专家们阐述了《阿凡达》的构想，技术人员告诉他，以当时的计算机技术水平根本不可能实现卡梅隆需要的效果。卡梅隆还需要能拍摄出高清3D画面的摄像机，他的这部电影必须要实现三维立体效果，而且不能使用传统的红蓝镜片。只有这样才能让观众最为震撼地体验到他想要建造的科幻世界，如果没有这样的技术，卡梅隆宁愿慢慢等待，等到技术的成熟。

卡梅隆不知道那些电子公司何时能做出他需要的器材，他决定利用自己的影响力推动3D技术的发展，他相信只有索尼能帮他实现梦想。2000年秋季，卡梅隆飞往东京，想要说服索尼建造高清3D摄像机。索尼真的同意了，并建立了一个新的摄像机产品线。当合作伙伴以为卡梅隆要开始拍摄《阿凡达》时，他却用这套3D摄像机的原型机拍摄了真正的泰坦尼克号残骸。卡梅隆认为时机仍然不够成熟，虽然他需要的3D影片制作器材已经就位，但电影院还没有迎接3D时代的准备。升级为3D放映设备需要每家电影院投资约10万美元，在《阿凡达》这种大投资的大项目之前，需要有其他小规模的3D电影探路，让电影院的经营者们逐渐引进3D设备。在《间谍小子3D》等电影上映的同时，卡梅隆四处游说。2005年3月举办的一个放映业

下一个金矿？

者大会中，卡梅隆告诉在座众人"电影院正进入一个新时代"，那些不愿转变的人必将后悔不迭。到2005年底，美国只有79家电影院能播放3D数字电影，而到了2009年共增加了3000块能播放数字3D电影的银幕。

卡梅隆发现时机已经成熟。2005年春季，他向福克斯高层要了几百万美元，用来制作一个虚拟世界的测试片段。该片段在五个星期内完成，总共只有30秒，描绘了一个外星人与一个阿凡达在森林中奔跑、交谈。特效制作由卢卡斯的工业光魔工作室完成。该片段说服了福克斯高层为卡梅隆的科幻史诗斥资1.95亿美元，这笔预算在后来被不断提高。

《阿凡达》是3D技术真正的起爆剂，从这部电影开始，3D技术的关注群体才真正从发烧友与业内人士扩大为全民关注。可惜为该片提供了摄像器材的索尼却错过了这艘最大的宣传旗舰。松下抢先一步与20世纪福克斯合作，而索尼事先并未意识到《阿凡达》的商业实力，索尼CEO霍华德·斯金格原本有机会与该片签署合作宣传协议，却因为授权费太高而放弃，斯金格对此后悔不迭。斯金格知道，松下终将成为索尼统治3D世界的最大威胁。



◀为了最完美地实现心目中的虚拟世界，詹姆斯·卡梅隆等待了十几年。

3D之战

2010年，保持了十几年的影史票房纪录终于被詹姆斯·卡梅隆自己打破。《阿凡达》成为史上最高票房电影的同时，也为家庭娱乐的下一场改革建造了舞台。20多年前，我们就已经坐在设备破旧的小电影院里，戴着红蓝色的镜片，为银幕中色彩失真却欲破幕而出的怪物而赞叹。而从今年开始，我们将坐在家中，融入无所不在的3D世界。

2010年1月，每一个走进拉斯维加斯消费电子展场的观众都在感叹3D时代的到来。欲振兴其电视业务的索尼豪赌3D，在CES期间公布了整个"3D产品体系"，称其将"利用多样化的商业资本创造从电子到游戏再到电影的3D世界"。从今年开始，索尼将建造"全范围的3D家庭娱乐"，包括3D液晶电视、3D电脑显示器、PS3的3D游戏。2月10日，索尼宣布今年夏季推出3D蓝光播放器，定价为180～250美元。老对手们不会让索尼独美，三星、LG和松下也计划于年内推出具有3D功能的电视机。同时，全天候的3D电视台已经在筹备中，包括ESPN的3D体育频道与3D的探索频道。

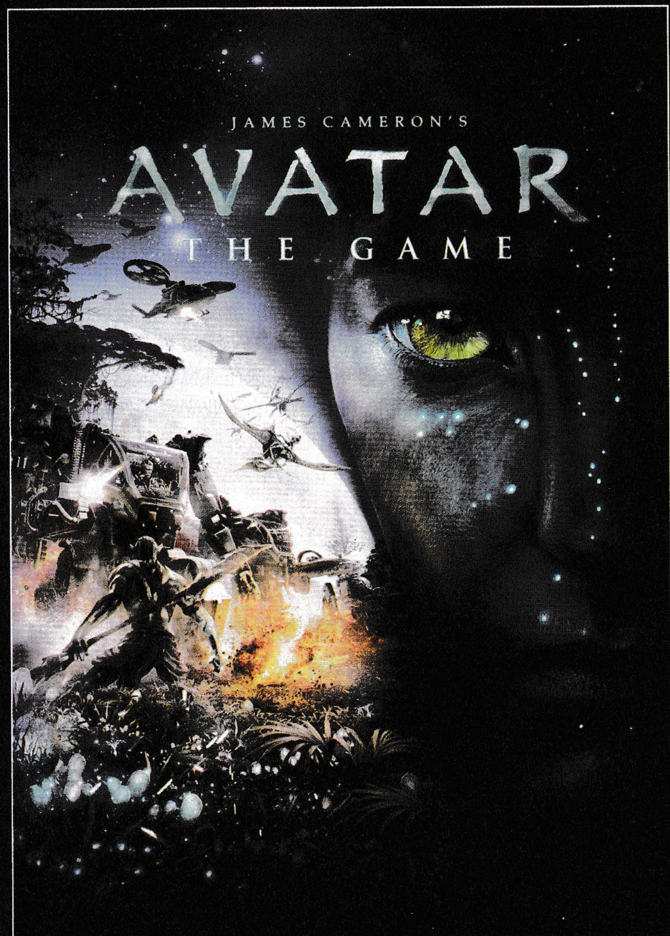


▲韩国现代在CES2010进行的3D电视演示。

截至2月15日，《阿凡达》累计票房已达23亿美元。为后世试图挑战票房顶点的人们创造了一座更加难以逾越的巨峰。3D新作如《爱丽丝梦游仙境》、《驯龙记》和《玩具总动员3》也来势汹汹。新闻集团CEO鲁伯特·默多克在面向投资者的财报会中说："我相信《阿凡达》是整个产业根本性变革的先驱，预示着令人兴奋的3D娱乐新时代即将到来……"

早在《阿凡达》上映之前，索尼CEO霍华德·斯金格说："3D的列车已经启动，我们索尼已准备好把它开回家。"

可能很多消费者会对这突然冒出来的3D电视热感到讶异。普通电视不是早就实现3D效果了么？8年前《间谍小子3D》的DVD版就赠送了一幅红蓝镜片的3D眼镜，用普通电视机就可以看到3D画面。但新一代的3D技术却需要有特殊的电视机，就像电影院里的特殊投影设备一样，需要在奇偶帧呈现镜头角度稍有不同的画面，快门眼镜中的左右两个镜片就像两个快门，以相同的频率交叉开启和关闭，让左眼和右眼始终看到的是稳定的奇数帧和偶数帧的画面，这样左眼和右眼分别看到的就是从不同角度拍摄的画面，两个画面叠加就形成了3D的视觉效果。采用这种3D技术的电视机需要搭载一个信号发射器，将画面奇偶帧频率的信号发送给配套的快门眼镜。



有人担心3D电视只不过是一时兴起的潮流，当潮水褪去，他们高价买来的3D电视将毫无用武之地。为了排除消费者的这种担忧，索尼从3D内容的供应、3D节目的专业制作设备到3D电视台的筹备全面推进，正在建造一个完整的3D产业链。索尼计划到2011年，由其生产的电视中40%以上都支持3D。斯金格命令索尼的游戏部门与电影部门全力配合整个集团的3D战略。索尼建设了3D技术中心，用于培训导演与电影摄影技师采用3D技术拍摄电影。《阿凡达》使用的就是索尼的摄像机，索尼拥有最专业的3D摄像机与3D摄像经验。

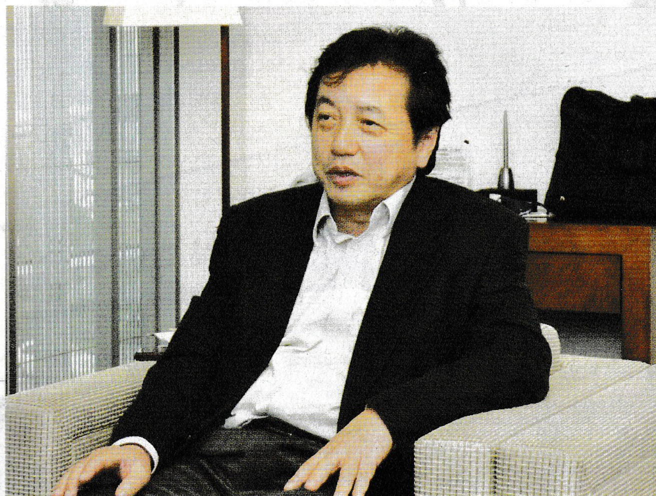
松下也拉开阵势迎战索尼的3D强攻。松下副总裁Bob Perry说，电视机技术已经经历了从黑白到彩色，从模拟到数字再到高清的进化，而3D将会是"电视机技术的终极边境"。松下的3D电视与播放器从春季开始在美国与欧洲上市，松下还有全球最大的152英寸3D电视。松下计划在今年圣诞之前卖出100万台3D电视，为此它赞助了卡梅隆：松下将使用《阿凡达》的片段作为其3D电视的标准演示片。卡梅隆与松下签完合同后说："我相信在不久的将来，3D将成为我们体验电影、游戏与电脑的主要方式。"

东芝开发了Regza液晶电视的高端版本，它同时支持2D与3D并对应多种规格。韩国的三星与现代已经在日本推出了3D电视，LG计划2010年销售40万台3D电视，2011年的销售目标达到惊人的340万台。夏普也研制了3D电视样机，不过在3D节目丰富成熟之前，夏普还没有推广3D电视的打算。

好莱坞对3D的热情是空前的，梦工厂动画公司宣布其未来所有的电影都将推出3D版。索尼电影也将全面3D化。迪士尼除了积极筹拍立体电影外，也在快速进行旗下电视台的3D化。HDNet有线电视台宣布其今后的多数黄金时间与周末节目都将采用3D制作，该公司总裁Mark Cuban说："现在的3D用户还不是很多，但这没什么，只要我们的节目内容够多，市场自然会跟随而来。"

制作3D内容的费用不菲，《阿凡达》是影史上制作成本最高的电影。如果电视台的节目也全面3D化，需要更换全套节目拍摄与制作器材，这是索尼等器材供应商的福音，却将成为电视台支持3D的障碍。此外还要考虑到有线电视网络的承载能力问题，3D高清电视的数据量至少是普通全高清电视节目的两倍以上。有线电视网络运营商可能要升级整个网络基础架构与线路。NBA技术与运作部副总裁Steve Hellmuth说："传输实时高清3D视频的成本非常高，所以必须要确保有足够的节目内容和需求量，卫星与有线电视运营商们才会投入资源。所以我认为好莱坞会率先推进家庭的3D化，而电视台的脚步会较为缓慢。"

摸石头过河



▲索尼的 3D 业务带头人岛津彰。

2008 年 8 月末，斯金格将索尼的最高层管理者们都聚集到东京索尼博物馆旁边的一座楼里。在这次会议中，斯金格提出将所有可用资源投注于 3D。当时掌管着索尼电子事业的中钵良治社长态度审慎，他认为当前并未有明显迹象表明 3D 电视存在可靠的市场前景。但向来冲在产业前沿的斯金格认为，索尼十几年来就是因为中钵那样的保守派太多，对新技术趋势畏首畏尾，以至于错过数字时代的技术革命，将自身陷于困境。当时参加该会的一个高层说："会议上没有争吵，但明显可以感觉到冲突的气息。"几个月后，斯金格剥夺了中钵良治的社长身分，将 CEO 与社长职务揽于一身，扫除了索尼 3D 化革命的挡路石。

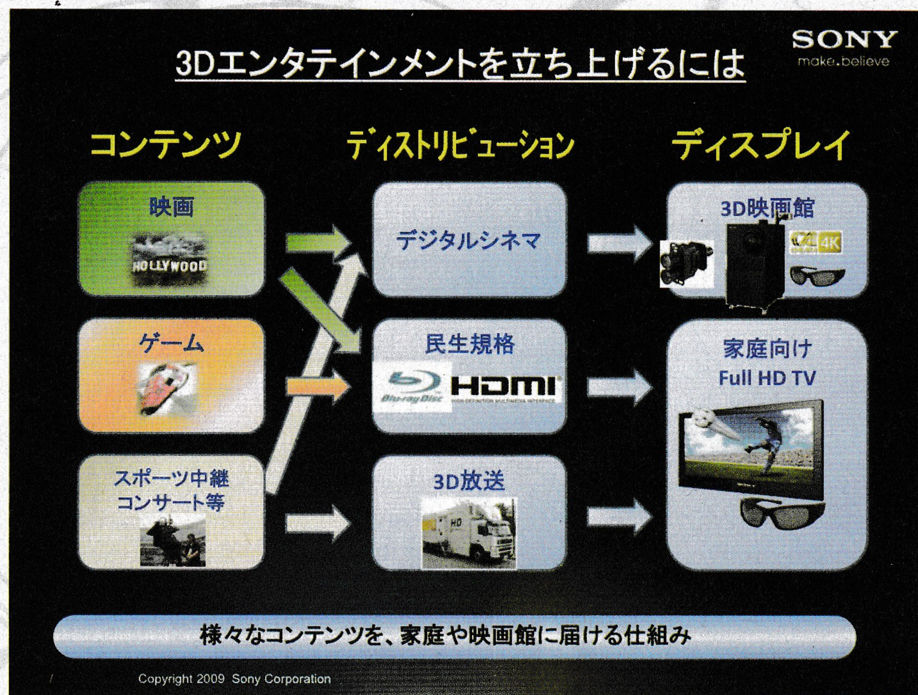
2008 年 8 月斯金格要求投注 3D 之前，松下率先研发出一部 3D 等离子电视原型机。从技术角度来说，等离子电视在 3D 方面比起液晶有明显优势，基于 3D 电视本身的成像原理，对于电视的刷新率有很高要求，等离子电视的高刷新率使其呈现出的 3D 画面更稳定。在等离子电视技术上有绝对优势的松下试图借 3D 冲击液晶电视。此事令斯金格大为紧张。索尼一直认为自己在 3D 领域罕逢敌手，但松下这个老对手竟然快了一步。斯金格认为这是向索尼敲响了警钟，如果不尽快行动，千载难逢的机会将拱手让给松下。所以斯金格迅速组建了 3D 特遣部队，索尼电子、电影与游戏部门的高管都参与其中，身为领队的索尼 3D 及蓝光项目管理部门主管岛津彰小心翼翼地带领团队"摸着石头过河"。岛津彰曾是 PS2 数字刻录机 PSX 的开发负责人，在跨部门合作上有过多次经验。

为了加快索尼的 3D 技术研发进展，索尼不再向过去那样坚持自己的技术，这是斯金格向他的下属直接下达的命令。除了与外部供应商合作，携手专业 3D 技术公司 RealD，索尼的工程师们与好莱坞频繁接触，部门高层几乎每个月都要飞一趟洛杉矶，与好莱坞的影业大亨们商议改进 3D 技术。索尼甚至已经有一个小团队在进行更为前沿的 3D 技术研究——这是一种可以抛弃眼镜，直接在屏幕上浮现出节目画面的终极 3D 技术——就像科幻电影中的全息图像技术一样。不过松下认为这种技术发展成熟至少还需十年，其技术前提是电视屏幕要有超高的像素，要有如今普通高清电视 50 倍的像素才能实现同样的 3D 效果，而且以目前的技术条件，该技术造成的眩晕感更加强烈。LG、东芝、3M、飞利浦等公司在 CES 2010 展出了他们的无眼镜式 3D 技术雏形，3M 使用一种薄胶片技术，能够将各个像素点发出的光有选择性地投射到观众的左右眼。

无眼镜式 3D 电视可能会是电视技术发展的必然趋势。目前的全高清电视解析度与电视尺寸已经可以满足绝大多数家庭的需要，考虑到普通家庭的客厅大小，在解析度与屏幕尺寸上继续进化的意义不大。将屏幕成像从二维进化为三维，可以使解析度的进化更有实际意义。如果 3D 是必然方向，即使各厂商在 3D 技术上的投资不会马上看到利润，至少可以为未来争取一个更好的市场地位。一位投资分析家说："斯金格爵士说的很漂亮，但是我想看到的是钞票。"索尼的电视业务亏损了 6 年，斯金格不踏踏实实地努力提高 BRAVIA 的市场份额，却在新的技术领域大量砸钱。有人认为这是索尼在引火自焚，却没有注意到 3D 技术才刚起步，索尼已经从中小有斩获。

2009 年 11 月的经营施策会议中，索尼预测到 2012 财年，3D 相关产品可为其带来每年 1 万亿日元的销售收入。索尼称其 3D 投影机、摄像机与其他 3D 关联设备的销量增长速度大大高于预期。由于索尼在 3D 专业设备的领先优势，目前正热火朝天投身于 3D 电影的各种关联企业给索尼带来了大量订单。索尼从美国 Regal Entertainment 与 AMC Entertainment 等影院集团获得了 1.1 万套高端 3D 投影器的订单。索尼已经占领了 3D 产业链的上游，下一个目标是在该产业链的下游，即 3D 液晶电视上大展拳脚。初步计划是借助 3D 电视，在 3 年内占据全球液晶电视 20% 的市场份额。

斯金格有此信心，是因为索尼已经按照他的意愿进行改革。各事业部门之间的隔阂被打破，在 2009 年 2 月的彻底重组后，斯金格倡导的"团结"目标似乎实现了。斯金格认为，过去索尼各部门"只顾本部门利益"的狭隘主义是很多计划被推后甚至失败的原因。有内部人士称，当年蓝光格式本可更快上市，更早战胜 HD-DVD，但索尼电子部门却不愿大力推进蓝光事业，因为这会使其短期的财务报表相当难看。现在被称为"四个火枪手"的四个心腹掌管着索尼旗下的各个部门，实现了部门间的良好沟通。



▲索尼拥有最全面的 3D 产品线。

翻身计划



■索尼将借世界杯之威全力推广 3D 产品。

过去的一年半，索尼的 BRAVIA 电视品牌深陷困境，在全球的几个主要市场销量大跌。BRAVIA 不仅落后于三星，也在被松下和 LG 的电视品牌超越。索尼曾希望压低价格以提高在液晶电视市场上的占有率，但是在 BRAVIA 仍未有盈利迹象之时，市场份额却从手中悄悄溜走。索尼向 2010 年世界杯豪掷数亿美元，希望重铸 BRAVIA 品牌形象，重夺索尼电视业务的领袖地位。

斯金格认为，3D 是其执掌索尼以来遇到的最好的翻身计划。索尼十余年危机的根源是没有走好模拟到数字时代的进化之路，但这一切可能都将成为过去，因为这是二维世界的成败，而索尼将进入三维世界。在核心技术方面还要仰仗三星的索尼永远只能在普通液晶电视的行业里落后于人，三星的同等电视价格总能比索尼便宜 10% 甚至 20%。但如果电视行业进入 3D 时代，索尼相信无人可与其抗衡。岛津彰说："没有索尼，3D 电视将无法成为一个健全的市场。从电影到游戏，我们涵盖所有的内容业务。过去广播是我们惟一没有涉足的领域，如今也通过与其他公司的合资实现了。"

岛津彰说，这一轮 3D 热浪与过去时而兴起的 3D 热有本质性的不同。好莱坞已经形成了长期持续的 3D 电影投拍计划，而且 3D 电视的价格并不是很贵，完全有可能降到仅比普通液晶电视略贵的程度。"我完全找不到 3D 技术失败的理由，市场的扩大是必然的，惟一的问题是发展的速度有多快。索尼的目标是最高的市场占有率，2011 年会看到销量的巨幅增长。"索尼的调查显示，80% 看过 3D BRAVIA 样机的消费者都希望在家里拥有一台这样的电视。Futuresource 研究咨询机构的研究报告称，到 2014 年，45% 的美国家庭将会拥有具备 3D 功能的电视机——虽然今年的拥有率只会达到 3%。

■CES2009 索尼邀请汤姆・汉克斯上台为其 3D 技术助阵。



也有一些观察家认为，3D 之风只是一场方向错误的炒作歪风。沃顿商学院营销学教授 Peter Fader 说："没有证据表明家庭中需要 3D，消费者迷上 3D 的可能性微乎其微。"

沃顿商学院的专家们认为，消费电子厂商们都抱着"筑店客自来"的思想，认为建好了完整的 3D 产品体系，自然会有消费者上门。霍华德・斯金格在《商业周刊》采访时说，索尼将用 3D 技术"淹没市场"。索尼有丰富的资源，游戏、电影、电视、蓝光、摄录机……在这些与 3D 关联的领域里索尼都是数一数二的领先企业。在地球上再也找不到第二家能独自将这一切整合的厂商。斯金格一直在强调集团内的产品整合，而涵盖范围如此之广的 3D 技术正是斯金格寻找多年的交汇点。但最大的问题在于，斯金格做好了一切产品规划，唯独没有想好如何让消费者有一个必须购买 3D 产品的理由。

沃顿营销教授 Jehoshua Eliashberg 说："我认为消费者对 3D 产品的接受过程将非常缓慢，我看到了 3D 潜力的出现，但它需要消费者的投入。想想看那些刚在经济萧条中买了高清电视的消费者，有谁会再次升级他们的电视？"

3D 电视售价不菲，3 月 8 日上市的首款 3D 电视来自三星，55 寸型号的亚马逊订购价格达 3300 美元，最便宜的 40 英寸型号售价也达到了 2000 美元。而据 Forrester Research 统计，2007 到 2009 年间，美国高清电视机累计销量为 4000 多万台，其中大多为 1000 美元以下。40 英寸是 2008 年最畅销的高清电视机型号，而 2009 年的畅销型号开始向小尺寸发展——这大概是因为人们买完客厅的大电视后，还要往卧室里再放一台小电视。美国多数热爱游戏、体育与电影的人们都已经在自家客厅里摆上了大屏幕高清电视，让这些消费者短期内再花 2000 ~ 4000 美元购买 3D 电视很不现实。Bernstein Research 分析家 Craig Moffett 冷嘲热讽地说，立体成像技术的视疲劳缺陷还没有被克服，一个个厂商就已经不切实际地幻想着"群众们会忠诚地购买 3D 电视机更换他们古老的六个月大的液晶平板电视"。

消费电子协会预测 2010 年 3D 电视销量可以达到 400 万台，而 Forrester Research 预测大概只能达到 100 万台。3D 电视的普及存在很多障碍，"必须戴眼镜才能实现 3D"是其与生俱来的绊脚石。除了视疲劳因素外，普通消费者看电视的习惯也注定了 3D 电视难以成为主流。看电视是一种休闲放松的活动，多数人一般会在看电视的同时做其他事，而且通常会不断跳台，可能要不断地把眼镜戴了又摘、摘了又戴。而且实现出色的 3D 效果必须要有更大的屏幕，通常而言已经十分庞大的 55 寸电视对 3D 来说可能还显得太小，而上百寸的 3D 电视只有贵族买得起。

索尼也知道，初期的 3D 电视购买者只会是那些狂热的游戏、电影或体育迷，只要有丰富的 3D 节目，这个消费群体会首先为 3D 电视形成一个基础市场。索尼计划联合探索频道于 2011 年开通全天候的 3D 电视频道，ESPN 今年就会有 3D 电视频道开通，第一年至少有 85 场比赛采用全 3D 直播，首先就是 6 月 11 日开始的世界杯。作为当前最大的 3D 摄像设备供应商，索尼与 FIFA 签约，为 25 场比赛提供其专业 3D 摄像机。从 2009 年秋季开始，斯金格三天两头地往国际高尔夫职业巡回赛（PGA Tour）打电话，多次邀请对 3D 不感冒的 PGA 委员们到索尼总部参观他们的 3D 技术。受斯金格的诚意打动，PGA 与索尼签约，从 2011 年开始实现 PGA 的 3D 直播。2011 年 1 月的美国橄榄球大学生联赛也将采用全 3D 直播。这些 3D 比赛可能会吸引一些狂热球迷首先掏腰包，但是要达到普及阶段，需要多数电视台都实现 3D 化。Moffett 说："要记住，HDTV 的概念提了将近 20 年，才好不容易走出技术发展与标准制定的迷宫，达到如今的普及度。"所有的电视节目都可以高清化，但并非所有节目都能实现 3D 化。新闻节目难以 3D 化，脱口秀与问答节目没必要 3D 化，广告商更不愿 3D 化，在 3D 的电视频道里，广告时间会成为观众们摘下眼镜放松眼球的最佳时段。不过 Moffett 认为有一种娱乐形式可能会成为 3D 技术的大赢家——那就是游戏。

殊途同归的3D与体感

CES2010，霍华德·斯金格在他的基调演讲中将PS3称为索尼登上3D霸主宝座的"垫脚石"。据平井一夫介绍，2010年PS3将有两次3D相关的固件更新，第一次为PS3添加3D立体游戏功能，第二次增加3D立体电影功能。PS3用户只需购买一台3D电视，其他硬件投入大可省去。玩家是最活跃的影音设备消费人群之一，据统计全球7000多万高清主机用户中，有将近一半是为了高清游戏而购买高清电视。如果3D立体游戏能像当年从2D画面进化到3D画面一样，给玩家全面进化的游戏体验，必然会有数量相当可观的一部分超核心玩家为之购买3D电视。

视觉疲劳是3D游戏的最大障碍，如果无法解决视觉疲劳问题，在镜头不断高速变化的3D游戏中，玩家很快就会晕头转向。十几年前任天堂的Virtua Boy已经应用了快门式立体成像技术，但无法克服的视疲劳最终葬送了这款任天堂历史上最具技术探索精神的主机。新一代的3D游戏能否克服这一顽疾？市调机构Insight Media在一份预测报告中说："我们玩了数百个小时的3D立体游戏，我们可以肯定这种最新技术不会导致视疲劳。根据我们的经验，我们相信3D立体游戏将比二维屏幕上的传统游戏更加引人入胜，这将大大推动3D的普及。"Insight Media相信到2014年全球3D电视装机量将达到4000万台，3D游戏会成为这些电视机最主要的用途。

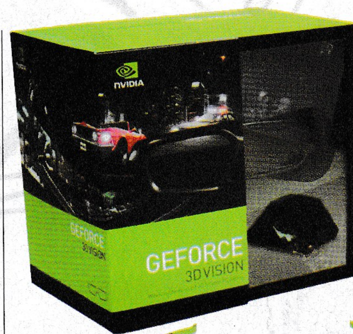
为避免与过去我们常说的3D画面混淆，游戏业界发明了一个新名词，叫"立体3D游戏"（Stereoscopic 3D，简称"S-3D"）。与电影和电视行业相比，游戏业的3D门槛低得多，游戏开发商们无需更换现有的开发设备，不需要购买新的3D摄像机和视频编辑设备，他们只要一个新的S-3D引擎就可以把原有的3D游戏改造成S-3D，制作成本非常低廉。早在2008年1月的消费电子展中，Unigine公司公开了全球首款S-3D游戏引擎，当时号称已有10款游戏正使用该引擎开发中。这时S-3D这个新名词才开始为业界所关注。一些站在技术前沿的引擎商将S-3D作为突破口。Crytek近日宣布CryEngine3将支持S-3D，希望借S-3D从Epic Games手中夺走一些市场份额。在这场S-3D风暴中，PC游戏因其开放规格的优势而走在了前沿。据Insight Media于2009年末发布的《2009立体3D游戏报告》，已有超过400款PC游戏支持S-3D，其中包括《生化危机5》、《求生之路2》和《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的PC版。现代、三星等韩国公司在3D电脑显示器方面一马当先，Nvidia则大力宣传其3D套件。但由于S-3D游戏对大屏幕的需要，注定要靠家用机掀起3D大潮。



▲CES上展出的3D立体版《GT赛车5》。

CES2010期间，索尼公布其3D计划的同时，也在会场展出了《Wipeout》、《GT赛车5》等已有可操作样品的3D游戏。根据已经在制作S-3D游戏的Blitz Games公司估算，为一款普通游戏多做个S-3D模式，大概会增加10%～15%的成本。比起从上一代主机到这一代主机平均一倍以上的成本增幅，S-3D游戏的制作成本是完全可以接受的。

索尼高调启动S-3D游戏战略时，微软虽然表面上默不作声，但业界分析家认为，微软随时可能借Natal在3D领域奇袭索尼。育碧《阿凡达》游戏版制作人Patrick Naud说："我个人在3D与Natal的结合方面看到了非凡的潜力，这两种技术融合将为我们带来更融入其中的游戏体验。"无需手柄的全身体感操作与3D立体游戏，二者的结合就是真正的虚拟世界：你可以"触摸"那些三维空间中的物体，用自己的拳头打到敌人的脸上，或者抚摸女主角的脸蛋。既然Natal可以侦测玩家全身每个部位的动作，那么当你作出抚摸或者出拳动作时，你的动作信号会被系统捕捉，并指示游戏中的人物作出相应的反应。所以当你出拳时，你会看到对手被你的拳头打得鼻青脸肿，或者打飞两颗门牙。如果该游戏以第一人称呈现，甚至可以看到你自己的拳头与对手的脸部接触、然后对方的脸部肌肉在拳力的冲击下扭曲、头部偏移，口中喷出血花。Natal会根据玩家的出拳速度计算力度，游戏的物理引擎会根据计算出来的力度值与击打的部位和角度使对手的反应更真实。在理想的情况下，你除了无法感觉到击中真人脸部时手部传来的触感与冲击力，其他视觉层面的感受将与真实的斗殴无异。如果游戏厂商可以将这种虚拟现实完美实现，没有玩家能挡得住它的魔力。这可能会成为游戏发展的终极方向，成为人类迈入虚拟世界的通道。



▲GeForce为玩家推出的3D装备。

Wii发售后，原本清晰的游戏技术蓝图变得模糊，谁都无法确定画面进化与操作进化哪个才是未来的方向。E3 2009微软与索尼都抛弃矜持，勇敢地进入了体感的世界。看起来操作进化论战胜了画面进化论，从雅达利开始一条直路向前的游戏产业在高清时代里拐了个弯，走上了操作进化的新道路。但是PS3与X360现有的7000多万用户以及大批将Wii积灰于墙角的玩家们仍然期待着画面的继续进化。然而游戏画面在二维层面上的进化已经走到了瓶颈，而且正越走越窄。当即时演算的游戏画面几乎已经达到全高清优质CG动画的效果，机能的再度进化可能只会带来肉眼难以察觉的变化，主机价格与游戏开发成本的数倍提升也许只能换来人物脸部更细小的毛孔与更好的肌肉弹性，这会将业界带入灭亡的深渊。索尼与微软的对策是延长主机的生命周期，当技术积累到能让人看到明显进化且成本可以接受时再推出新一代主机。即便如此，二维层面的画面进化也没有太多可以发挥的空间——除非打破二维平面的束缚，进化到三维空间。

从2D到3D的进化是游戏历史上最大的

一次技术飞跃，从点阵图构成的 2D 画面，到多边形构成的 3D 画面，这是从一维到二维的进化。而下一次的技术飞跃将会是 3D 到 S-3D 的进化，这是从二维到三维的进化。S-3D 出现后，画面进化与操作进化这两条不同的道路找到了一个交汇点——虚拟现实！二者的方式不同，但都是以实现虚拟现实为目标。体感是操作的三维化，与视觉的三维化结合才是未来游戏的完整进化形态。追求视觉冲击的核心玩家与喜欢操作创新的休闲玩家，都可以在这走向虚拟世界的双重进化中得到满足。对于游戏开发商，S-3D 游戏是结束成本增长噩梦的福音。比起二维层面上画面的精细化，S-3D 游戏无需将成本浪费于工程浩瀚的细节制作，为保证画面稳定性，反而可以降低画面精细度以提高帧数。同样的画面流畅度，普通游戏需要 60FPS，而 S-3D 游戏至少要有 120FPS。动作捕捉本身也需要耗费处理能力。这些都为将来新主机的规格提升提出了需要。

目前 S-3D 游戏的发展障碍主要仍是技术层面，除了佩戴眼镜的不便、立体眼镜画面较暗以及视疲劳等因素外，S-3D 游戏与体感结合时，玩家对空间距离的感知与感应器捕捉到的动作难以完美匹配。不过技术障碍总有被攻克的一天，只要确定了 3D 技术的发展方向，各厂商将通过改进技术争夺市场，3D 技术将在市场竞争的作用下迅速走向成熟。

3D的未来

根据任天堂奉行的蓝海策略，率先发现新市场的探索者将获得最大利益。体感技术对人们的新鲜感逐渐褪去之后，业界需要新的蓝海，需要能让玩家产生强烈好奇的新形态游戏。放眼整个娱乐市场，唯有 3D 游戏有望成为下一片蓝海。Insight Media 总裁 Chris Chinnock 说：“可以很肯定地说，到 2020 年大多数游戏和所有 3A 级大作都将支持 3D。同时我很期待无眼镜式 3D 的到来，以及头部／眼部跟踪技术的广泛使用。”

3D 的普及还需要一个技术进化与内容供应商同步跟进的过程。Insight Media 已经规划了一份 3D 蓝图：2010 年是 3D 元年，2011 年 3D 相关整个产业链的厂商们开始对未来方向达成共识，2012 年形成完善的 3D 产业，3D 开始进入主流化阶段。市调公司 Screen Digest 认为，以高清电视的普及速度为依据，到 2016 ~ 2017 年 3D 电视可以达到当今高清电视的普及程度，预计到 2020 年几乎所有家庭都至少会有一部 3D 电视。当 3D 电视普及后，下一轮的技术进化顺理成章地轮到无眼镜式立体成像技术，这就像从标清到高清的进化过程一样，将自然而然地发生。当你无需眼镜就能看到图像从电视里蹦出来的时候，科幻电影里的全息成像技术距离民用普及就不再遥远了。那时的游戏会是怎样？可能那时已经没有“电子游戏”一说，取而代之的是“虚拟世界”，你可以根据自己的喜好进入体育世界、科幻世界、奇幻世界甚至恐怖世界。这些虚拟世界是游戏的进化形态，互动娱乐将成为最主流的娱乐类型，因为传统单向接收的影视娱乐已无法满足虚拟世界的需要，互动才是虚拟世界的根本。



3D技术简史

1844年

David Brewster发明“立体照相镜”，这种新发明可以拍摄3D的相片。

1851年

Louis Jules Duboscq对Brewster的技术进行了改良，用来拍摄了维多利亚女王的照片，并于1851年召开的首届世博会上展出。该照片轰动一时，立体照相镜技术开始引起关注。

1855年

“立体运动摄像头”被发明，能够拍摄出3D的运动画面。

1890年

英国电影业先驱William Friese-Greene提交了一项3D电影制作方法的专利。

1915年

首部使用立体运动摄像头的实验性3D电影诞生，使用两种不同颜色的镜片呈现3D效果。

1922年

首部面向普通观众的3D黑白电影《爱的力量》(The Power of Love)在洛杉矶大使酒店剧院放映。

1935年

首部3D彩色电影诞生，此后30年3D电影技术停滞不前。

1947年

苏联推出首部3D长片《鲁宾逊漂流记》。

1952年

United Artists制作了首部于全美公映的3D电影《Bwana Devil》，采用全新的“自然视觉”技术。

1960年代

被称为“太空视觉3D”的新3D技术诞生，将两幅图像叠加到单幅胶片上，通过配备特殊镜头的单个投影机放映即可。首部使用该技术的电影是《泡沫》，该片获得了相当可观的利润。

1970年代

“立体视觉”新技术诞生，首部电影是色情喜剧片《女乘务员》。该片制作费仅10万美元，北美票房收入却达到2700万美元，如果算上通货膨胀因素，相当于今天的一亿多美元。

1980年代

《大白鲨》等真正的大片开始推出3D版。IMAX开始拍摄3D纪录片，其全新技术大大减轻了视疲劳。

1986年

加拿大拍摄了首部使用偏振光眼镜的3D电影《太阳回声》。

2003年

使用IMAX最新3D技术“虚拟现实摄像头系统”的《深渊幽灵》、《间谍小子3D》等片上映，吹起高清3D之风。

2004年

首部3D动画长片《极地特快》上映，其3D版取得的巨大成功（平均每块银幕获得的收入是2D版的14倍）引起片商对3D动画电影的强烈兴趣。

2005年

好莱坞的Mann Chinese 6电影院首家引入数字3D技术。

2007年

首部采用全数字流程制作的3D电影《Scar 3D》全球上映。

2010年

首个3D电视频道在韩国开通，这是一个内容涵盖动画、体育、教育、纪录片、音乐等的综合性电视台，全天候播送。







1994年末，日本各大电视台频繁播出这么一条广告：
“1、2、3，游戏改变了……”
你我都曾被PlayStation的游戏掳获，从它改变游戏的那天起，
我们的世界也被改变。




PlayStation 改变你我的15年

文 藤曦 美编 一刀

传世之书

1994~1995年

铁拳门生

木子听说前些天翔子家里买了一台新游戏机，这台游戏机和他家的小天才不一样，不是插卡玩的，用的是光盘，就像VCD一样。木子听说这台游戏机是索尼产的，他的表哥就有一台索尼的超薄随身听，在他看来，索尼产的都是尖端的东西，他很想看看索尼的游戏机到底长啥样？

“开机的声音就把我镇住了。”十几年后木子回想起当天在翔子家初遇PS的情形，他说最让他印象深刻的是将PS接通电源，画面中出现PS标志时，那深沉、浑厚而充满神秘感的开机声。比起FC单调的电子音，那简直是划时代的进化。如今从事美术设计行业的木子每次看到PS标志，脑海里就会有那样的声音在回荡。每当留有余韵的开机声淡去，画面一黑，光驱里嘎吱嘎吱作响，木子就开始心情激动地等待一段崭新的神奇之旅。

在翔子家里，木子平生第一次见到了全3D的画面，那是Namco的《铁拳》。当蓝天白云的沙滩出现在眼前，鲜艳的色彩和具有纵深感的场景让木子看得目瞪口呆，满是马赛克的草地和棱角分明的人体建模并不妨碍木子对3D世界的崇拜。对于直接从FC时代跨入PS世界的木子而言，一切都是那么新鲜，那生动逼真的动作、巨大的人物比例、可以不停移动的画面角度……这一切已经完全颠覆了木子对电子游戏的认识。当木子战战兢兢地从翔子手中接过手柄，舒适的握感居然让他有种熟悉的感觉，仿佛他的双手一直在等待这种手柄的出现。久多良木健曾经说过，索尼在PS手柄设计上花费的时间一点也不比整部主机少，看似简单的造型是索尼工业设计大师们千锤百炼的成果。握惯平板式手柄的木子觉得配上这副手柄后，PS实现了从听觉、视觉到触觉的全方位进化，惟一不足的是这个手柄好像不是很灵敏，木子在方向键上左右猛搓，希望他的吉光放个真空波出来。被翔子告知所有人都不能“放波”之后，木子很是失望：“不能放波，那还叫什么格斗游戏？”

3年后，木子有了自己的PS，他买的第一款游戏是当时最火的《铁拳3》。自从明白了4个键对应四肢的奥妙，还练出几套连招之后，木子全然忘记了放波的需要，他相信这才是格斗游戏应有的形态，格斗家们就像他的提线木偶，每个按键就是对应一个身体部位的吊线，动作如此真实而浑然天成，成功打出一套连招之后，会让木子有种成为武术宗师般的自豪感，他甚至开始对身边那些潜心钻研《KOF97》的朋友们有些不屑，就像名门正派遇到了邪门歪道。“每个到我家玩PS的朋友都被我培训成了《铁拳》FAN。”木子得意的说，“我最得意的门生就是我老爸！”



1995年日本PS游戏销量TOP10

排名	游戏名	发行商	年销量
1	铁拳	Namco	75.7万
2	斗神传	Takara	52.9万
3	皇牌空战	Namco	51.1万
4	山脊赛车	Namco	48.6万
5	心跳回忆 永远在一起	Konami	48.5万
6	山脊赛车 革命	Namco	48.2万
7	妖精战士	SCE	46.4万
8	机动战士高达	Bandai	41.9万
9	拳手之路	SCE	32.5万
10	Beyond the Beyond	SCE	32.3万

PlayStation逸话

第11小时的背叛

对PS的历史有所了解的玩家应该都已经知道，当初索尼决定独自进入游戏产业的原因，是由于任天堂的背叛。其实早在1988年索尼就已经与任天堂签约为SFC开发CD-ROM光驱，其采用的技术叫Super Disc，该设备可以插SFC卡带，也可以放入光碟。在当时签订的合同中明确声明，索尼是SFC光驱的全球独家供应商。该设备后来更名为“Play Station”，在1991年6月的芝加哥消费电子展中公开。索尼表示其音乐公司与哥伦比亚电影公司将为该主机开发软件，当时的索尼电子发行部首脑Olaf Olafsson对《财富》杂志记者高谈阔论：“电子游戏业务将变得更加有趣，我们将全面进入该行业……”

然而任天堂早已意识到引狼入室的危险，事实上在此之前任天堂已经发现由久多良木健率领的团队为SFC开发的音效芯片就有很大的问题，只有用索尼昂贵的开发工具才能发挥该芯片的最大效用，而且索尼拥有该芯片的所有权利，这就对任天堂造成牵制。所以在索尼正式公布“Play Station”的11个小时后，任天堂宣布其正在与索尼的死敌飞利浦合作开发SFC的CD-ROM光驱。索尼虽然对任天堂的公然毁约行为义愤填膺，但是为了保住SFC音效芯片的订单，索尼最后并未与任天堂展开持久的官司战。首批“Play Station”仅生产了200台，当时甚至还有几款游戏已经投产。



▲当年已经做好的“Play Station”原型机。

PlayStation历史足迹

■ **1990年**
索尼的System G广播电视图像项目正式转为PlayStation研发项目。由久多良木健率领的5人团队增加到10人。

■ **1991年夏季**
任天堂突然宣布转而与飞利浦合作开发新主机，放弃了索尼，导致索尼决定自己研发新游戏机，并组建索尼电脑娱乐公司（SCEI）。

■ **1993年**
PlayStation研发项目完成，SCEI正式成立，久多良木健担任副社长掌管研发部。

■ **1993年12月**
索尼在其伦敦新总部向欧洲开发商演示了PlayStation硬件。

■ **1994年1月**
索尼向美国开发商演示了PlayStation硬件。

■ **1994年5月**
索尼电脑娱乐美国分公司（SCEA）于加州福斯特市正式成立。

■ **1994年12月**
PlayStation（型号为SCPH-1000）在日本正式发售，建议零售价为39800日元，首月销量超过30万。同月SCE欧洲分公司于英国举办了开发者大会。

■ **1995年1月**
在英国伦敦的SCE欧洲分公司总部正式开张。

1996年 包机房与自助餐

“来！今天带你去个新地方！”

程瑞说罢跨上单车，呼哧呼哧地穿过大街小巷，挎背的书包欢快地跃动。刘毅踩着父母刚给他买的山地车紧随其后。只见程瑞绕过了平常他们放学时常去的那家街机店，朝着深巷里骑去。程瑞说那里有家新开的游戏店，玩的不是街机，而是插电视的游戏机，但是又和他知道的红白机与世嘉五代不同，那种游戏机的画面“比街机还好”。

那是一家由杂货店改成的包机房，摆放着6台大小不一的电视机，程瑞与刘毅来到店里时，每台电视机前都已经围满了好几个人。刘毅看不见电视屏幕，只听里面传来一阵阵低沉的呻吟，偶尔还伴随几声枪响。刘毅以为里面正放着鬼片，因为他从来没听过这么逼真的游戏音效。刘毅踮着脚尖，伸长了脖子，终于瞥见了人群中的精彩。

“就像一个全新的世界跃入我的视线。”刘毅很清楚地记得那天他看到的第一幕PS游戏画面：一条狭窄的走廊里，一个特种兵打扮的绿衣男子持枪对着走廊另一头步步逼近的僵尸，他每开一枪，都可以听到浑厚的枪声，甚至弹壳落地的声音。刘毅能感觉到僵尸从场景深处向着镜头处走来，不像街机游戏那样只是在一个固定的平面中上下左右移动。刘毅觉得这就像一部电影在他的面前活了过来。

程瑞说这游戏叫《生化危机》，是最近最火的游戏。

刘毅曾经梦想着有一天能把街机搬到自己家里，让他可以不用排队，不用担心硬币用光，可以自由自在霸占整台街机玩个痛快。现在他有了新的梦想，他希望有朝一日能有一台自己的PS，在他看来，PS已经代表了游戏机的极致。那一年刘毅把所有本应兑换成街机厅游戏币的钱都塞到了包机房老板的钱柜里，虽然一个多小时的包机费已经够他玩一个星期的街机，但接连玩了几天PS之后，刘毅已经看不上街机游戏了。他在钟楼里拼命躲避杀人鬼，和柔弱的女主人公一起把心悬到了嗓子眼；他在《妖精战士》美丽的动画中体验拯救世界的壮阔之旅，他看不懂日文，却能感受到男女主角间荡气回肠的爱情故事；他在欢快而悠扬的口哨声中品味独特的西部荒野风情，在《山脊赛车》里感受速度与激情。刘毅自称是杂食动物，除了看不懂的恋爱AVG，其他大多数游戏都能让他产生一探究竟的欲望，他说这是积累了太久的游戏激情在一部划时代的主机里得到了畅快的释放，“就像饿汉进了自助餐馆，见什么都想尝两口。”

十几年后，刘毅家里塞了满满一抽屉的盗版游戏碟，但其中大约有一半以上只看过片头，有些甚至从来没有被放入光驱的机会。刘毅说：“这就像尝遍了山珍海味后再去自助餐馆，见什么都提不起胃口了。”

PlayStation逸话

PS的幕后功臣

在PS与SS的战争中，友好的开发环境成为第三方更青睐PS的重要原因之一，而采用多处理器结构的SS由于开发环境复杂，直到退出市场的那一天也没有将全部潜能发挥出来。为PS研发了友好开发环境的幕后功臣是很多玩家都没有听过的名字——Psygnosis工作室，索尼用4800万美元收购了该工作室，当时很多人都认为索尼花了笔冤枉钱，因为Psygnosis惟一好卖的游戏只有后来的《GTA》之父David Jones开发的《小旅鼠》，而且该系列的销量正持续下跌。Psygnosis被收购后更名为Sony Interactive Entertainment，联合其长期的合作伙伴SN Systems研发了基于PC的PS游戏开发工具，这比SCE日本总部开发的MIPS R4000开发机好用得多，大大降低了PS的游戏开发难度，因此第一年就被第三方订购了700多台，后来完善改良成为PS通用开发机。


▲正如上图所显示的那样，PS手柄的设计经过了数十种的原型改良后才有了后来的形态。

1996年日本PS游戏销量TOP10

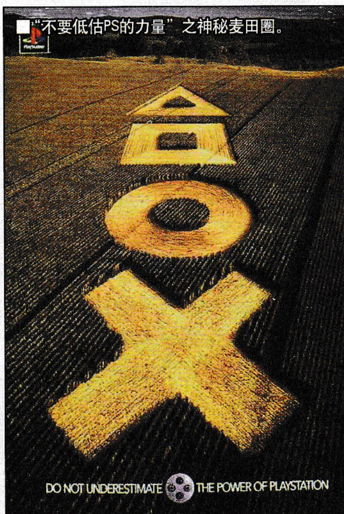
排名	游戏名	发行商	年销量
1	铁拳 2	Namco	120.5 万
2	生化危机	Capcom	86.7 万
3	妖精战士 2	SCE	76 万
4	Tobal NO.1	Square	65.7 万
5	疯狂赛车手	Namco	60 万
6	街头霸王 Zero2	Capcom	53.9 万
7	第四次超级机器人大战 S	Banpresto	47.6 万
8	波波罗古罗伊斯物语	SCE	44.7 万
9	世界竞技场 EX	Namco	40.7 万
10	妖精战士	SCE	40.7 万

PS广告欣赏





■圣诞节来了，给你的孩子送一台PS吧！



■“不要低估PS的力量”之神秘麦田圈。

1995年5月 PS日本销量突破100万台。5月11日，SCEA于E3展发布会中宣布美版PS定价为299美元。

1995年6～8月 SCEA于美国全境展开PS巡回体验会，数百万美国消费者亲手体验了PS的乐趣。

1995年9月 6日，PS官方网站点击量突破100万；9日，PS于美国首发，两日销量突破10万台，销售额超过4500万美元，《铁拳》成为首款全球销量超过百万套的PS游戏。同日PS于欧洲首发，定价299英镑，6周内英国地区销量超过5万。到1995年圣诞前，PS在欧洲已拥有35万用户。

1995年10月 首场覆盖全欧洲的电视广告大战启动。《PS官方杂志》于英国上市，附赠游戏试玩光碟。

1995年11月 SCPH-3000上市，内置S端子被取消，主机价格降低。

1996年1月 在欧洲上市的PS游戏达到34款，PS全球销量340万，其中欧洲为51.8万。同月Square宣布《最终幻想VII》为PS独占，此举引发任天堂阵营的雪崩效应，第三方纷纷全力加盟PS。

1996年3月 PS北美销量突破100万。

1996年5月 SCEA将PS售价降低至199美元，主机价格战爆发。

1997年幻想世界

1997年的春节即将来临时，小京的心情一天比一天激动，除了期待压岁钱外，他还有更期待的……《最终幻想VII》。自从半年前在杂志上看到了它的大篇幅报道，小京一直在期待着那个神秘而充满幻想色彩的世界：主人公骑着摩托车手持"一刀两断"的英姿、充满科幻感的魔晃都市米德加、阴森森的列车坟墓……每次看到杂志上的报道他都会激动不已，即使是黑白的图片也要盯着看半天。小京只曾在游戏店里见过几次PS的游戏画面，那些静态CG构成的背景已经超越了他对于游戏的认识，每个游戏都华丽得让他流口水。小京知道，加上这次的压岁钱后，他应该就可以实现梦想了，这将成为他最幸福的一个春节。

1997年1月末，《最终幻想VII》的发售标志着游戏产业的江山落入索尼之手，改朝换代的时代大潮正在全球游戏市场上激涌澎湃。而那时在中国东南部的一座小城市里，小京正幸福地徜徉于他朝思暮想的幻想世界。他在米德加昏暗的街头到处闲晃，在阳光明媚、花团锦簇的艾丽丝小屋流连忘返，在忘却之都里肝肠寸断，在金碟游乐场里乐不思蜀……小京和那时的300多万PS玩家一起见证了CD-ROM为RPG带来的划时代变革，在4000多万美元打造的幻想史诗里感动得一塌糊涂。

《最终幻想VII》开启了PS的RPG黄金时代，在小京的记忆中，从1997年春节开始，每次到游戏店淘碟都能发现几个让人怦然心动的RPG新作。"那时的要求很简单，翻翻老板的封面目录，一张印刷得模糊不清的游戏截图都能把我深深吸引住。"小京说自从玩过《最终幻想VII》之后，每次去挑碟，只要看到封底上有充满幻想色彩的美丽场景截图，就会让他无比向往。RPG最吸引小京的地方，就是那些绮丽的风景。每次披荆斩棘走出迷宫后，一派气势磅礴的新景象会让他立刻忘记之前的所有烦闷。

现在小京是某网游公司的原画师，日本的RPG仍是他最大的灵感源泉。说起自家公司的作品，小京有些惭愧："那种场景的细致程度我们到现在都是可望而不可及的，真不知道要到哪一天才追得上他们？"

1997年日本PS游戏销量TOP10

排名	游戏名	发行商	年销量
1	最终幻想 VII	Square	326.7万
2	德比赛马	ASCII	178.1万
3	最终幻想战略版	Square	130.3万
4	大众高尔夫	SCE	120.5万
5	沙加 开拓者	Square	103.7万
6	啪啦啪啦啪	SCE	84.9万
7	IQ 智力方块	SCE	78.2万
8	噗哟噗哟 SUN 决定盘	Compile	70.7万
9	GT 赛车	SCE	67.4万
10	陆行鸟之不可思议的迷宫	Square	63.3万

PlayStation逸话

被媒体爆炒的次世代战争



过去任天堂虽然实力强大，但是一直不受主流媒体的关注。索尼进入游戏产业后，各大主流媒体开始三天两头地报道游戏机市场的战争，而"次世代游戏机战争"这个概念开始在很多日本主流媒体中传开，"次世代"这个名词就是从这时开始在游戏业流行起来。从表面上来看，次世代战争的第一轮战斗是SS获胜，SS比PS早一个星期发售，首月销量号称达到了40万台，而PS是30万。实际上根据后来的第三方统计，SS的首批销量数字中有很大的水分，而PS在12月份的出货中实际消化率达到了97%。

在美国，战争尚未开打，索尼与世嘉之间已经硝烟漫天。索尼挖走了世嘉的高层Steve Race掌管美国的PS业务，而Steve Race从世嘉那里挖来了多名重要职员。在1995年1月世嘉在Alexis公园酒店举办了CES聚会，Steve Race命人在酒店里到处发放餐巾纸，上面印着"PSX欢迎世嘉参展CES"。当天在酒店里这些餐巾纸随处可见，美国世嘉总裁Tom Kalinske看到后勃然大怒，命人将所有餐巾纸全部收走。据说在聚会结束后，有人看到Kalinske本人拎着一瓶啤酒喝得酩酊大醉，另一只手拿的正是索尼的餐巾纸。

由于PS售价比SS低100美元，因此发售后势如破竹，世嘉毫无还手之力。据称索尼为PS的美国首发投入了4000万美元的广告费，还为此专门赞助了1995年的MTV音乐大奖。

PS广告欣赏







PS降价了，各种曾经被主人们喜爱的玩具被打入冷宫，只能自我了结了

1996年6月 SCPH-5000型号发售，日版PS售价降低至2万日元。

1996年9月 PS于美国发售一周年之际，美版主机销量突破200万，软件销量突破900万。PS的吉祥物古惑狼诞生。

1996年11月 PS全球出货量突破1000万台。

1996年12月 PS在北美的软硬件销售额突破10亿美元，圣诞商战期间PS北美销量达146万台。

1997年1月 最具标志性的PS大作《最终幻想VII》于日本发售，销量突破350万套。同月，Enix宣布《勇者斗恶龙VII》将为PS独占，日本次世代主机战争大局已定。

1997年2月 SCE欧洲分公司宣布与PS的大功臣Namco达成欧洲地区的长期战略联盟关系。同时SCE与Namco宣布合作成立世界级图像工作室"Dream Pictures Studio"。

1997年3月 索尼再次发动价格战，PS售价从199美元降低到149美元。并宣布推出售价仅为普通版一半的Greatest Hits系列廉价版游戏。

1997年4月 SCEI推出首款搭载类比摇杆的PS手柄Dual Analog（SCPH-1150），并具有振动功能。

1998年 电影体验

猫哥刚踢完球大汗淋漓地回家，顺手把湿透的衣服扔进洗衣机，正准备转身走进洗手间。脑袋刚转过45度角时，他猛然瞥见餐桌下有一只十分可疑的纸箱。猫哥猫着腰轻步向前，在箱子旁左右观察，然后他掀起了箱子。那时猫哥的耳边仿佛响起了嗡的一声警报声，一个大惊叹号从它的脑海里蹦了出来。但在他的面前只有一个空空如也的纸箱，没有小偷也没有斯内克。

那时大约是1998年末，猫哥自称得了点MGS综合症，经常有被敌人发现的嗡嗡声无缘无故地在耳边响起，写作文时特别喜欢用感叹号，有时他会突发奇想，到学校的老教学楼里到处敲墙壁，看看能不能发现个空墙秘道。那时猫哥刚上高二，他的英文水平只够听懂"This is Snake"等简单短句，那些大段的台词把他听得云里雾里。但猫哥每次都饶有兴趣地把所有对话听完，他认为那些对话真是太酷了，那是他玩过的最像电影的游戏。从最初对灰绿色方块画面与马赛克贴图的不屑，到后来每个新BOSS亮相时都激动得热血上冲，再到最后那首一个字都听不懂的悠扬乐曲响起，猫哥不知道它到底讲了个怎样的故事，但他把每一个精彩片段都牢记心底，直到十几年后的今天依然历历在目。忍者灰狐登场的那一段是猫哥心目中的游戏史上最佳桥段，走廊里尸横遍地的触目惊心，灰狐以超人般的速度出现时的震撼，亲手打倒这样的强敌时让猫哥有难以名状的成就感。

1998年猫哥印象最深的游戏还有两款：一个是《生化危机2》，还有一个是《寄生前夜》。玩这些游戏时，他感觉自己在控制一部电影。从此他只玩有"电影感"的游戏。猫哥不喜欢如今多数游戏减少剧情而增加动作比例的趋势，他认为这破坏了游戏的电影感。绝大多数好莱坞大片猫哥都是看完就忘，但他能清楚地记得很多游戏的每一个片段。猫哥说这可能是因为他只是用眼睛去看电影，而用整个身心去体验游戏。

1998年日本PS游戏销量TOP10

排名	游戏名	发行商	年销量
1	生化危机 2	Capcom	201.6 万
2	GT 赛车	SCE	155.6 万
3	铁拳 3	Namco	132.2 万
4	寄生前夜	Square	104.4 万
5	XI[sai]	SCE	97.4 万
6	异度装甲	Square	89 万
7	古惑狼 3 环游世界一周	SCE	84.3 万
8	胜利十一人 3 法国世界杯 98	Konami	75 万
9	潜龙谍影	Konami	75 万
10	星之海洋 第二个故事	Enix	71 万

PS广告欣赏





■"不要低估PS的力量"之日食篇。

▲PS 游戏一玩就停不下来了，指甲都没空剪了。

PlayStation逸话

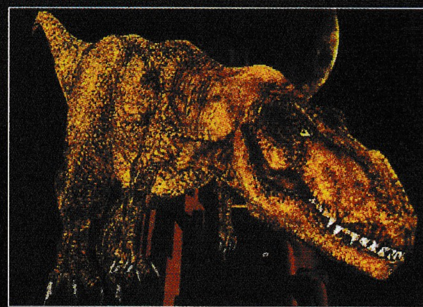
为何不使用SONY商标？

在索尼出品的绝大多数产品中，都会看到醒目的"SONY"商标印在最显眼的位置，然而PS的机身和开机画面中，都是凸显PS标志，在各种宣传广告中甚至看不到"SONY"商标，初期甚至有不少人提议不要把"SONY"商标印到机身上。这并不是因为索尼要重点打造PS品牌，而是由于当时很多索尼高层不同意推出游戏机，生怕会砸了索尼的招牌，所以将PS作为一个单独的品牌推出。前索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森说："在索尼内部对于是否进入游戏产业有很大的阻力，在早期的PS宣传中并没有使用SONY品牌的主要原因就是因为索尼的保守派们担心影响了这个伟大的、庄严的、有50年历史的品牌。他们认为任天堂与世嘉是玩具公司，索尼可不想变成玩具公司！直到几年后我们为集团贡献了90%的利润，这样的想法才逐渐改变了。"

■PS 标志的各种设计中形态。



PS的恐龙演示



为了增强第三方对PS的信心，索尼召开了无数次邀请会。例如索尼曾让40多名销售人员在台上一字排开，向第三方保证会建立庞大的销售体系，为PS游戏的发行提供帮助。而最令人印象深刻的是一段关于恐龙的技术演示。全3D构成的恐龙在当时镇住了所有开发者。1993年12月，菲尔·哈里森收到了日本寄来的那段恐龙演示，他反复观看了数遍，在惊叹的同时无论如何也无法相信这是PS能做到的效果。之后他向100多家欧洲开发商与发行商演示了这个片段，当时很多在场的技术人员都表示高度怀疑，索尼的工作人员只有将他们带到旁边的小房间里，让他们亲眼看到摆在里面正在运行这段DEMO的PS实机。



1997 年 5 月
《最终幻想 VII》发售后PS的市场需求量达到顶点，索尼将其月产量提高到 150 万台的规模。

1997 年 8 月
PS 全球出货量突破 2000 万台，游戏出货量达 1.35 亿套。

1997 年 9 月
《最终幻想 VII》于北美发售，以此为契机，索尼将其与 PS 主机同捆宣传，总计广告费超过1亿美元。游戏发售后销量不断增长，11 月单月的北美销量即突破 100万，是美国历史上最畅销的 PS 游戏。

1997 年 11 月
Dual Analog 的改良型手柄 DualShock 发售，将振动马达从一个增加到2个，能实现更多样的操作振动手感。同时为了应对年末商战的巨大市场需求量，SCE 将 PS 月产量提高到 200 万台。

1998 年 1 月
PS 游戏软件全球累计出货量达2亿套，主机销量达2820万台。

1998 年 2 月
索尼公开 PDA 式记忆卡 PocketStation，采用 32 位元 RISC 处理器，这被认为是索尼进军掌机市场的前兆。

1998 年 3 月
市场调查发现，虽然只有十分之一的美国家庭拥有 PS，但 PlayStation 已经成为美国家喻户晓的品牌。

1998 年 4 月
SCEI 宣布成立四个工作室，由 SCEI 副社长佐藤明掌管。这四家工作室分别是《GT 赛车》开发商 Polyphony Digital、《妖精战士》开发商 Arc Entertainment、《IQ》开发商 Sugar and Rockets 以及《荒野兵器》开发商 Contrail。同月PS北美销量突破 1000 万台，为此 SCEA 进行了"1000 万机型"100 台限量特别版午夜蓝 PS 的抽奖活动。

1999年情人节的回忆

那个日子海海记得很清楚：1999年2月14日，不是因为他像那天的很多小伙子一样捧着花向心爱的女孩表白，而是因为他在25寸的电视屏幕中看到了那个花丛里一袭蓝衣的女孩，那是他在十年游戏生涯里见过的最美的女主角。

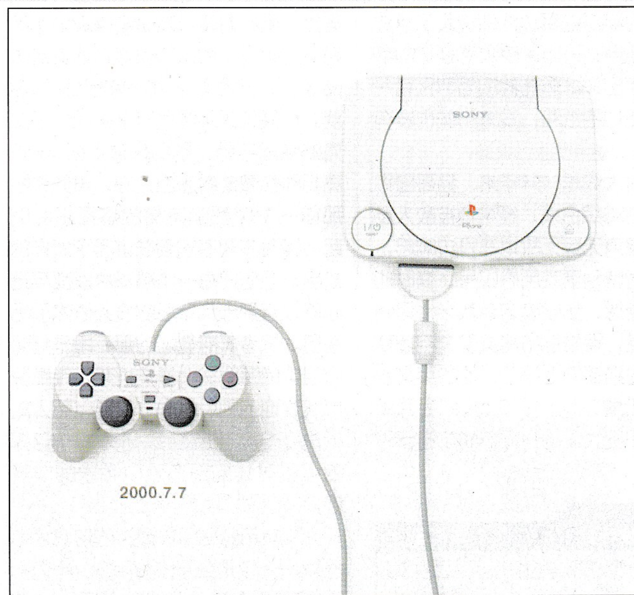
那是春节即将到来的日子，19岁的海海还没有心上人。那是他的第一年大学寒假，他决定用自己的所有积蓄买一台PS。他在口袋里揣着十几张百元大钞直奔游戏店。在那条老商业街上，那家游戏店对海海来说是最诱人的地方，每次骑车路过他都要放慢速度，多看几眼摆在柜台上的PS包装盒以及贴在玻璃橱窗上的各种游戏封面。那是他上学放学的必经之路，他在那条路上看了3年的包装盒。开始是因为PS太贵，他只能蹭同学的机器玩。后来PS的价格降到了一千多，但已经高三的他决定再次压住自己的购机欲。

《最终幻想VIII》是海海购机当天刚刚到货的，它成为海海的第一个PS游戏。海海已经对这款游戏关注了快一年，每次在杂志上看到那些近乎完美的画面都会让他心驰神往。他很后悔没有在上大学之前借点钱把PS买到手，在大一的第一学期里，他在对PS的无尽相思中度过。

《最终幻想VIII》的第一幕就把海海彻底征服了，那片蔚蓝的海洋如此清晰，如此迷人。“Fithos lusec wecos vinosec……”神秘而雄浑的主题曲《Liberi Fatali》在耳边响起，镜头飞过沧海、越过荒漠，一望无垠的草原上花瓣纷飞，蓝衣女子秀发飘飘裙裾飞扬……到片头最后一幕莉诺雅与斯考尔拥抱在一起时，海海可以感觉到自己身体里的每一滴热血都在沸腾。

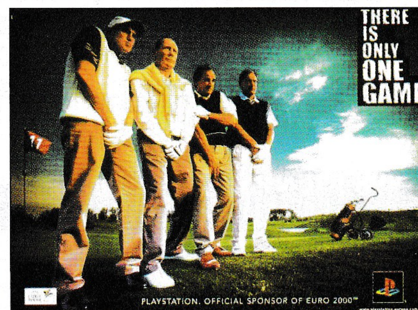
海海喜欢CG动画，每次有动画播放时，他就会靠近电视屏幕，眼睛都舍不得眨一下。那时他才知道为什么外国人用“眼睛的糖果”来形容美丽的事物，原来游戏画面确实可以美丽到让人想扑上去尝一口。PS游戏的华丽程度完全超出了海海的期待。

很多年后，海海已经不那么热衷于欣赏CG动画，即使是《最终幻想XIII》也无法让他动容。海海说糖果吃多了总会吃腻，第一口的甜味永远是最甜美的。现在海海在土豆网上再看那段片头动画仍然会感动得热血澎湃，这时低码流低解析度的画面不再是眼睛的糖果，而是用回忆熬制的心灵鸡汤——那是永远无可取代的情感补品。



■PS广告欣赏





▶PS是EURO 2000的官方赞助商。体育，就选PlayStation吧！

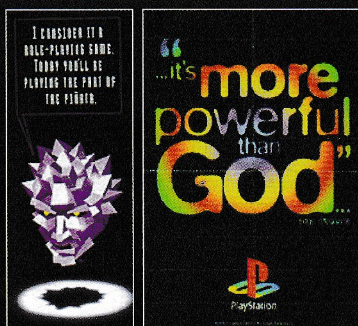
1999年日本PS游戏销量TOP10

排名	游戏名	发行商	年销量
1	最终幻想 VIII	Square	362.7万
2	生化危机3 最终脱逃	Capcom	151.6万
3	GT赛车2	SCE	144.1万
4	劲舞革命	Konami	123.5万
5	德比赛马99	ASCII	97.2万
6	大众高尔夫2	SCE	94.3万
7	随身玩伴	SCE	80.9万
8	实况力量职业棒球99开幕版	Konami	75.4万
9	圣剑传说 玛娜传奇	Square	72.4万
10	劲舞革命 二度混合版	Konami	71.4万

PlayStation逸话

■PS的多边形人

PS在美国的第一个吉祥物是“多边形人”(Polygon Man)，这是美国索尼为了突出表现PS的3D游戏特色而打造的标志性形象。“多边形人”的设计者是洛杉矶Chiat/Day广告公司，此前他们的代表作是劲量电池公司的兔子吉祥物。美国方面认为“多边形人”造型又酷又有特色，会给年轻人留下深刻印象，但日方高层认为PS的宣传经费本来就不多，还把大笔钱浪费在一个不知所谓的吉祥物身上，实在是太荒唐。久多良木健在E3 1995的索尼展台中看到了“多边形人”的造型，他气得暴跳如雷，关键还不是因为浪费了钱，而是该形象的多边形太少，会让人误以为PS的3D性能太弱。哈里森说：“最让久多良木健生气的是多边形人的造型居然是有棱有角而不是圆滑柔和的！所以多边形人被拖到停车场里悄悄地枪毙了。”



■ **1998年8月**
SCEE宣布欧洲区PS累计销量突破1000万台。同月SCEI宣布PS累计出货量突破4000万台。为表庆祝，美国、日本和欧洲PS同步大降价，美版从149美元降价到129美元。

■ **1998年12月**
年末商战期间，PS一鼓作气，累计出货量突破5000万台。

■ **1999年1月**
售价3000日元的PocketStation发售，日本地区PS售价从1.8万日元降低到1.5万日元。

■ **1999年3月**
SCEI宣布久多良木健取代德中晖久成为社长兼首席执行官，德中晖久会继续留在SCEI董事会担任代表董事，索尼集团社长出井伸之也加入SCEI董事会。同时久多良木健宣布PS2的基本研发工作已经完成，并公布其初步细节，当时的口号是“超越游戏的新娱乐形态”

■ **1999年5月**
SCEE与Square签署独家发行合作协议，由SCEE负责Square游戏在欧洲的发行。

■ **1999年7月**
SCEI于索尼长崎生产基地建立半导体公司，专门负责生产PS2的显卡“图像合成器”。

■ **1999年8月**
PS售价进一步降低到99美元。

■ **1999年9月**
SCEE宣布欧洲区PS累计销量已经超过2000万台。同月索尼于东京游戏展期间宣布PS后继机种正式定名为PS2，售价确认为39800日元，发售日为平成12年3月4日，即“1234”。久多良木健临时决定PS2首发量将达100万台！

2000年

新时代

小林子知道整个镇上只有老朱买得起PS2，他是全镇惟一一台PS的拥有者，所以他也肯定会成为惟一一台PS2的拥有者。虽然他知道PS2的价钱是PS的好几倍，而且只有每张动辄四五百元的正版游戏，但他相信以老朱家的财力这些都不算什么。所以小林子盼星星盼月亮地等待老朱从城里回来，他相信老朱回来时一定会提个大箱子，里面装着传说中的PS2。

小林子是老朱的跟班，他帮他抄笔记、写作业，考试时他把自己的卷子往老朱的旁边推，让老朱把答案看个清清楚楚。这一切都是为了老朱心情好时把PS借给他玩两天。老朱也是小林子接触游戏资讯的惟一渠道，每次从城里回来，他都会带回来好几本游戏杂志。大多数时候，他只能靠这些游戏杂志满足自己的游戏欲望，他会把所有攻略一字不漏地从头看到尾，通过截图和文字描述想像着自己在操作那些游戏，与主角一起探索与战斗。也是从那些杂志里，小林子知道索尼要出PS2了，据说PS2的性能是PS的数百倍，即时演算的画面比PS的CG动画还要华丽。小林子看着杂志上那些美丽的彩色图片直流口水，他一定要玩一玩PS2的游戏，而只有老朱能实现他的愿望。

2000.3.4

2000年的仲夏，老朱终于从城里回来了。小林子得知后放下刚吃了半碗的米饭，在母亲的呵斥声中飞奔到老朱家。当他走进老朱的卧室时，看到电视屏幕上站着一个留着尖刺状头发的男子和一个手持光剑的忍者，小林子在杂志上看过这游戏，知道叫《铁拳TT》。他玩过PS的《铁拳3》，并为其华丽真实的画面而赞叹，而眼前的画面让他感觉自己走入了另一个时代。

小林子到现在都很怀念老朱家那台全镇最大的电视机和全镇惟一的PS2，每次跨入他的家门就有一种迈入新时代的感觉。PS2初期的好游戏不多，不过这并不影响小林子对PS2的崇拜，因为他能把PS2借回家的机会更少。5年后，已经是大二学生的小林子才用自己打了半年散工的钱买了一台自己的PS2，那部机子一直用到现在。如今小林子仍然要靠蹭朋友的机子才能迈入PS3的新时代，不过他很喜欢这种借机子玩的感觉，他说只有这样才能找回当年游戏玩通宵的感觉，"都说书非借不能读，借来的游戏机玩起来也特别有趣。"

2000年日本PS2游戏销量TOP10

排名	游戏名	发行商	年销量
1	山脊赛车5	Namco	74.5万
2	剧空间职业棒球99	Square	53万
3	铁拳TT	Namco	50.1万
4	决战	Koei	39.9万
5	死或生2	Tecmo	37.5万
6	实况力量职业棒球7	Konami	34.5万
7	FIFA世界足球锦标赛	EA	27.7万
8	保镖	Square	24.2万
9	机动战士高达	Bandai	22.9万
10	装甲核心2	Fromsoftware	20.5万

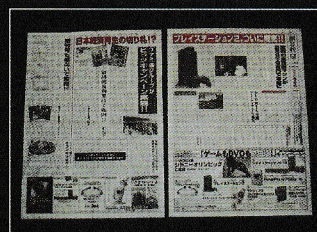
2000年日本PS游戏销量TOP10

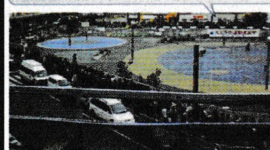
排名	游戏名	发行商	年销量
1	勇者斗恶龙VII	Enix	398.3万
2	最终幻想IX	Square	276.4万
3	超级机器人大战alpha	Banpresto	74.6万
4	永恒传说	Namco	55.2万
5	机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱	Bandai	53.6万
6	胜利十一人2000	Konami	36.3万
7	SD高达G世纪F	Bandai	35.3万
8	龙战士IV	Capcom	34万
9	劲舞革命 三度混合版	Konami	32.7万
10	放浪冒险谭	Square	30.4万

PlayStation逸话

关于100万出货量

PS2从发售的第一天起就决定了它的胜利，成功的首发对一部主机至关重要，因为这是同时提高玩家与第三方信心，提高第三方开发游戏的热情，开发出更多好游戏并因而提高主机销量。PS3的首发销量达到98万台，这样的惊人成绩已经可以让所有第三方都放心地把赌注压在PS2的身上。不为人知的是，久多良木健在1999年9月宣布PS2首发数量将达到百万台时，索尼内部所有人都不知道这一决定——因为这是久多良木健本人临时做出的决定。当然久多良木健这么做并非儿戏，因为当时索尼已经开始接受零售商的订单，而订单数量已经达到200万台。索尼根本不用担心需求量，只要生产能力跟得上，就算首发200万台照样可以卖掉！





▲当时各种报刊杂志上对PS2首发盛况的报道。

挑战英特尔的构想

与后来PS3的CELL处理器一样，在开发PS2时，久多良木健已经提出了打造索尼的高性能芯片挑战英特尔的构想。PS2的主处理器"情感引擎"与显卡"图像合成器"在当时被索尼大力宣传。索尼希望通过PS2的成功让这两种处理器大量普及，然后像英特尔一样授权给其他厂商使用。为此索尼投入了500亿日元建造情感引擎的工厂，又投入了700亿日元建造图像合成器工厂。可惜到最后这两款处理器的使用范围还是仅限于PS2。

1999年12月
PS全球累计销量突破7000万台。年末假期PS销售额超过15亿美元，平均每4个美国家庭拥有一部PS，PS游戏销量将近6亿套。

2000年1月
Square召开"千禧祭"，宣布全力支持PS2，并公布《最终幻想X》。同时Square会鼎力支持PS2网络计划，《最终幻想XI》开发中。

2000年2月
SCEI宣布PlayStation.com将会进入高速发展的电子商务领域，开始进行面向玩家的网络直销。PlayStation.com的第一笔网络业务就是开始接受PS2订购，刚开通预订的几分钟内就因为同时访问的人数太多，导致服务器不堪重负而出现网络瘫痪。

2000年3月
PS2于平成12年3月4日在日本发售，首批发货量高达100万台，首发3天实际销量达98万台，这是至今都没有被打破的主机首发销量纪录。

2000年6月
SCEI宣布将推出体积小巧可爱的PSone（仅为普通PS的三分之一），零售价为1.5万日元。同时索尼斥资1250亿日元引进0.18微米生产工艺，提高PS2芯片产量并降低成本。同月索尼宣布PS2宽带网络服务将于2001年秋季上线。

2000年7月
PSone日本上市后获得热捧，首月销量超过27万台。

2000年8月
PS2日本出货量突破300万，游戏出货量突破800万。

2000年10月
PS2于北美首发，首周实际销量突破50万台。

2001年追星族

在单身汉的岁月里，Steven最大的目标是找一个能和他一起玩游戏的女孩。可是他发现别说是玩游戏，就连知道电视游戏为何物的女孩都像稀有动物般罕见，物色游戏女孩的难度简直比在工科院校里泡到美女还高。所以大二时Steven不再执着于“志趣相投”这条交友条件，第二学期时他终于光荣脱团了。

Steven的女友莉莉是标准的游戏盲，她的双手从未碰过任何手柄，她对游戏没有任何概念，只知道“那是男孩子玩的东西”。她是典型的80后女孩，小时候玩踢毽子和跳皮筋，初中时看琼瑶的小说和电视剧，高中时成为港台男星们的追星族……Steven第一次到莉莉的宿舍时，看到墙上贴满了金城武的海报，才知道她最崇拜的偶像是金城武。他两眼放光，似乎看到了寻找游戏女友的希望已经实现。他开心满怀地连说几遍：“原来你喜欢金城武啊！”莉莉看到他的这副反应，纳闷地微嗔：“哪有你这样的？听到自己女友喜欢别的男人还开心成那样？”

第二天Steven说要带莉莉去见识一下金城武的最新大作，莉莉纳闷地说：“金城武出新片了？我咋不知道？”Steven把《鬼武者》放入光驱，当明智左马介的CG形象在画面中出现时，莉莉开始兴奋起来了，看到他对着别的男人一副少女怀春的表情，Steven也很奇怪为什么自己内心会如此喜悦。他对她说，这就是现代的电视游戏，已经做得这么逼真了，你可以一直控制金城武，然后他把手柄郑重地递给莉莉：“那么，把你的偶像交给你了！”

以金城武为诱饵，Steven成功地把莉莉引入了游戏的世界。他足足用了整个下午才教会她如何操作，如果不是冲着金城武的面子，她可能不到两分钟就放弃了。莉莉掌握了打法后开始咿呀乱叫地厮杀于幻魔群之间，出现剧情画面时又在金城武的特写镜头前咿呀乱叫，最后她把Steven的PS2征用了半个月。“那时我才知道明星的号召力有多大。”Steven说，“难怪《鬼武者》第一个销量过百万，敢情女同胞们也在里面顶起了半边天啊！”



■PS2广告欣赏



◀尸检报告表明，当年耶稣是被□△○×状的钉子钉在十字架上的。

2001年日本PS2游戏销量TOP10

排名	游戏名	发行商	年销量
1	最终幻想 X	Square	246.7万
2	GT 赛车 3 A 规格	SCE	181.7万
3	鬼武者	Capcom	102.4万
4	大众高尔夫 3	SCE	92.7万
5	真・三国无双 2	Koei	73.9万
6	潜龙谍影 2 自由之子	Konami	72.2万
7	机动战士高达 联邦对吉翁	Bandai	64.1万
8	鬼泣	Capcom	62.5万
9	皇牌空战 4	Namco	37.5万
10	生化危机 代号：维罗尼卡	Capcom	33.7万

PlayStation逸话

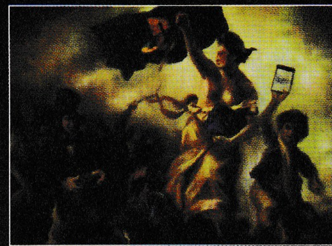
■PS2的主题色



PS2的主题色是蓝色与黑色，代表的是“水”、“地球”与“宇宙”。为什么要制定这样的主题呢？久多良木健曾经表示，在PS2的后期研发阶段疯狂地迷上了《黑客帝国》，创造一个虚拟网络世界是他的究极梦想，可能就是因为这个原因才把地球与宇宙作为PS2的主题，暗含着“创造虚拟世界”的意思。

■DVD格式的争论

与后来人们对于PS3是否需要蓝光光驱的争论一样，当初在PS2发售时，关于“PS2是否需要DVD”也有过激烈的争论。DVD影碟的发行商们都在庆贺PS2的发售，2000年3月之后日本的DVD销量一下子就提高了好几倍。但是只要到秋叶原走走，随便与哪个电器店员工聊聊，都会听到他们大骂PS2，因为它害得其他品牌的DVD播放器全都卖不出去。而游戏产业的反对意见也很激烈。包括《连线》杂志等著名媒体都认为PS2完全不需要DVD格式，理由是PS2的初期游戏几乎都是使用专用CD-ROM格式，容量只有几百兆。而且画面同样强劲的DC游戏只不过使用了容量比CD-ROM高不了多少的GD-ROM。当时日本一般的DVD播放器售价都达到了8万日元，有报道说使用DVD光驱导致PS2生产成本超过5万日元，甚至有可能高达8万日元。虽然PS2的售价不到4万日元，还是有不少业界人士指责索尼“强制玩家为他们不需要的零部件买单”，这与现在人们对PS3的指责如出一辙。也有很多游戏厂商抱怨PS2用户数量虽多，但是有很多人只是把PS2当廉价DVD播放器使用，当时还有统计数据显示三分之一的PS2用户几乎不玩游戏。当然如今我们都知道PS2如果不使用DVD，后果将无法想像，后期使用D9光碟的PS2游戏比比皆是，如果用CD-ROM，一个游戏就要十几张碟。



■2001年1月

SCEI与NTT和另外6家合作伙伴达成协议，打造PS的手机网络服务。同月《鬼武者》于日本发售，并成为首款销量突破百万的PS2游戏。

■2001年3月

PS2用了一年时间全球出货量突破一千万台，其中日本465万、北美276万、欧洲263万。同月索尼与IBM和东芝合作设立研发中心，CELL计划正式启动。

■2001年10月

由于电影投资的失败，Square濒临破产。SCEI注资149亿日元，获得Square 18.6%的股份，成为其第二大股东，以防Square被虎视眈眈的微软收购。同月，PS2全球出货量突破2000万，销售速度是当年PS的3.4倍。SCEI推出了5种新颜色的PS2以示庆祝。

■2001年11月

PSone专用液晶屏推出，使其真正实现了便携化。同时PS2降价一万日元，《潜龙谍影2》于降价同日发售。

■2001年12月

SCEE下定决心与盗版商抗争到底，将多家改机芯片生产商告到了高等法院。同月售价1980港币的港版PS2行货上市。

■2002年2月

SCEI召开“PlayStation Meeting 2002”，公布了PS2网络计划的详情，包括《生化危机 逃出生天》在内的30多款网络游戏开发中。

■2002年4月

SCEI宣布PS2已进入盈利阶段，SCEI上财年销售额达78.4亿美元。

■2002年5月

SCEA于E3展宣布PS2全球出货量突破3000万，为加速普及，PS2售价从299美元下调到199美元。微软与任天堂紧接着宣布降价。同时PS全球累计出货量突破9000万台，PSone售价再次下调。

2002年

减压

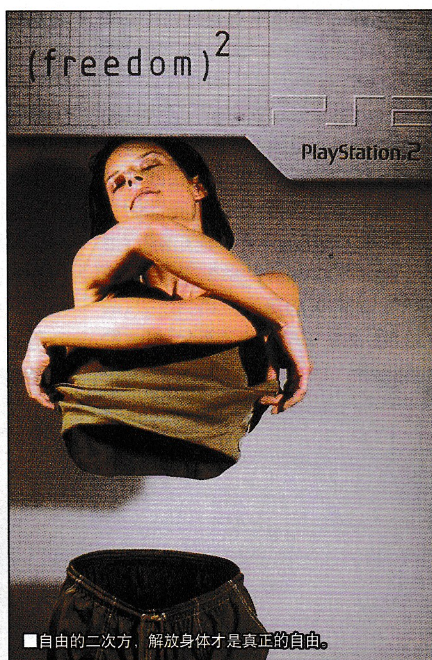
一辆黑色帕萨特怒气冲冲地驶入市中心一个高档公寓的地下车库，以完美的弧线迅速倒车入位。车上走下来一位二十五六岁的年轻男子，他西装笔挺，头发油光可鉴。他脸色铁青，阴沉沉地走向电梯……他叫胡萧，年纪轻轻便已是某通讯设备公司的技术骨干，可说是迈入了金领阶层。但胡萧在有房有车的同时，也承受着高于常人的工作压力。

胡萧装修豪华的家中有一个小健身房，里面有台跑步机，还有个沙袋——那是他发泄减压的对象。但是最近胡萧又有了一个新的发泄工具。每天回到空旷的家里，他做的第一件事是打开PS2，把公文包往茶几上一扔，然后把整个人埋进沙发里，开始他的减压疗程——到《真·三国无双2》的战场上纵横驰骋。他喜欢把音量调高，噼里啪啦的打击音效对他绷紧的神经有一种按摩舒缓的作用。胡萧最常用的角色是赵云，他总是往人最多的地方冲，然后一阵长枪乱舞，把敌群搅得稀里哗啦，然后在视觉快感、听觉刺激与手心传来的振动感中释放全身的压力。

对胡萧来说，这种难得的放松时刻是奢侈的享受。加班是常态，加班到深夜也是常有的事，可以挤出来玩游戏的时间少得可怜。还好《无双》是那种一进入就可以痛快开打的游戏，胡萧对于那些在场景里跑半天也看不到一个敌人的游戏没什么耐性。

“日本是一个勤奋的国度，我坐过日本的深夜电车，人多得可怕。可能他们的工作状态都和我差不多，难怪《无双》在日本那么流行。”胡萧认为《无双》在日本经济最低迷的时候崛起并非巧合，工作压力的加大会完全改变人们的游戏口味。

现在胡萧已经是公司的中层管理者，但高压力的工作状态依然如故。不过现在他的减压良方不再是《无双》，而是他4岁的儿子。时间是最稀缺的资源，胡萧只会把时间花在他认为最有价值的地方，他说等儿子再大一点可能会和他一起玩游戏。听说现在日本最火的是家庭型休闲游戏，胡萧笑着说：“看来在我身上就能找到日本游戏流行趋势的社会原因啊！”



■自由的二次方，解放身体才是真正的自由。



■脱去旧的躯壳，在PS2的世界里每天都是新的自己

2002年日本PS2游戏销量TOP10

排名	游戏名	发行商	年销量
1	胜利十一人 6	Konami	115.5 万
2	鬼武者 2	Capcom	105.3 万
3	王国之心	Square	83.7 万
4	真·三国无双 2 猛将传	Koei	70.5 万
5	宿命传说 2	Namco	68.9 万
6	超级机器人大战 Impact	Banpresto	64.6 万
7	VR 战士 4	SEGA	55.6 万
8	创造职业球会 2002	SEGA	54.7 万
9	多鲁尼克大冒险 3 不可思议的迷宫	Enix	51.2 万
10	SD 高达 G 世纪 Neo	Bandai	49.5 万

PlayStation逸话

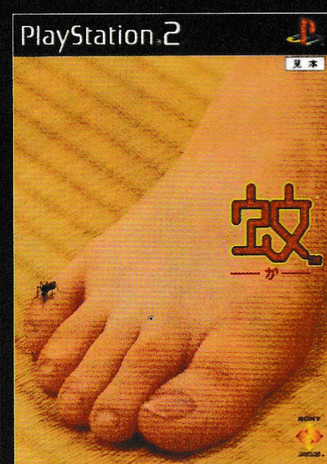
■索尼的硬件价格控制

PS2尚未发售，对于日本的业界人士来说，主机之战其实早已没有悬念。由于索尼对整个产业都有很强的控制能力，从生产、发行、流通到零售，每个环节的厂商都要看索尼的脸色。

由于PS2太受欢迎，零售商都希望能得到更多的货源分配，所以在进货价格方面都不敢和索尼讨价还价。售价39800日元的PS3，进货价高达3.7万日元，有零售商提出异议，结果得到的回答是：“不愿意的话就别卖PS2好了。”可是很多游戏店都是“贴钱也要卖PS2”，因为PS2是增加客源的重要产品，如果玩家上门却发现连PS2都买不到，可能就会产生“该店实力不足、产品不全”的印象。

■游戏人才育成计划

SCE出品的游戏向来独具创意，有很多稀奇古怪的小品级游戏，这样的传统源自1995年SCE启动的游戏人才育成计划。SCE创立初期，为了增强自身的游戏开发实力，SCE启动了名为“一起做游戏吧！”的人才招募计划。与一般的招聘行动不同，SCE的育成计划招募的不仅是游戏业界人才，还面向社会各界毫无游戏专业知识的人士，只要有创意就有机会被SCE相中。由于打破了普通的用人制度，使得SCE能够打破普通游戏开发团队的思维框架，制作出新鲜有趣的新类型游戏。在PS的巅峰期，索尼注重吸引Light User，而这些创意游戏以轻松简单的游戏特征赢得很多Light User的喜爱。在该计划中诞生的游戏包括《随身玩伴》、《啪啦啪啦啪》等影响力巨大的游戏。从1995到1999年，该计划总共吸引了3000多人参加，获得了1200多个参赛作品。PS2发售后，“一起做游戏吧！”仍在继续，诞生了《两个人的烟花》、《蚊》等令人赞叹的创意游戏。



■2002年7月
PS2日本销量突破千万。

■2002年9月
PS2全球出货量突破4000万。

■2002年11月
Square与Enix宣布合并的同时，公开了PS2独占的《勇者斗恶龙VIII》。

■2003年1月
SCE宣布PS2在年末三个月内销售1000万台，累计出货量突破5000万。

■2003年2月
《日本经济新闻》报道了PS2行货将于秋季进军中国的计划。

■2003年4月
索尼公布2002财年报表，令人失望的业绩披露后，引发股市恐慌性抛售，索尼股价连续两天跌停25%，诱发日本高科技股全面跳水。被称为索尼由强转弱之转折点的“SONY SHOCK”爆发。

■2003年5月
索尼于E3展期间宣布进军掌机市场，公开“21世纪的WALKMAN”——PSP。同时索尼公布了为影音发烧友度身定制的PS2高端型号“PSX”，内置大容量硬盘，具有电视节目录制、DVD刻录等功能。

■2003年6月
PS2出货量突破6000万，产能进一步提高。

2003年 凄美之旅

Elly在一家国际著名的会计事务所上班，按照流行的说法，她是标准的“白骨精”，纯粹的白领、业务的骨干、社会的精英。与Elly同期毕业的很多同学都已经结婚，或者身为人母，而Elly却加入了剩女的行列。在父母的三令五申、多方劝说下，Elly相了几回亲。前两次的对象均歪瓜裂枣，第三次五官端正事业有成，但已年过四十即将奔五，怎么看都是二婚或者三婚人士；第四次的刚见面就问：“你月薪多少呀？家里做什么的？”但最近的一次相亲，Elly却是哼着小曲带着笑容回家的。对方一看就长得特安全，说话时低着头还微微脸红。Elly看他长得像标准宅男，就聊到了游戏，这话题一开就收不住了。当对方知道Elly也玩游戏时，突然跟变了个人似的，害羞的眼神变得神采奕奕，说话声也从颤颤巍巍变得流利爽朗。他最爱的游戏也是《最终幻想X》——那个曾让她哭得稀里哗啦，抹掉了半盒纸巾的游戏。

2003年，有的同学忙着考研，有的忙着准备出国留学，而Elly却躲在宿舍里忙着玩她刚买的PS2。随PS2一同购入的游戏是仰慕已久的《最终幻想X》和刚发售不久的《最终幻想X-2》。Elly的学校是外语外贸类大学，女生数量数倍于男生。Elly不是没有人追，但她秉承宁缺毋滥的原则，宁愿在游戏里寻找浪漫，也不要随便找个男生体验被视为大学必修课的校园浪漫。Elly的第二外语是日语，玩游戏的另外一个目的是练习听力和阅读理解。她只玩RPG，因为她只喜欢有情节的内容。

Elly说：“我喜欢悲剧，因为悲剧才最有震撼心灵的力量。”但在《最终幻想X》的最后，尤娜在海边吹着口哨，怀念再也不会回来的泰达时，Elly忍不住情感的决堤。她知道在《最终幻想X-2》中将会有峰回路转的剧情变化，她需要心灵的慰藉。所以《最终幻想X》通关后，Elly立刻接着玩《最终幻想X-2》。片头的演唱会CG顿时清除了空气中凄美的味道，带来欢快的气息。Elly没想到的是，在这欢快的表象下隐藏着更加悲伤的故事……

那天晚上Elly和她的相亲对象聊了三个多小时，后面的一个多小时都是在探讨《最终幻想X》两作的剧情，一直到餐馆打烊他们仍意犹未尽，最后互相留了QQ号，约好网上再聊。希望下次在她的悲情RPG之旅中，身旁有一个随时让她依靠的肩膀。



■背着老公和一群PS2偷情，这下被撞破了吧！

PS2广告欣赏



■王子只顾玩PS2，没人来救睡美人了。

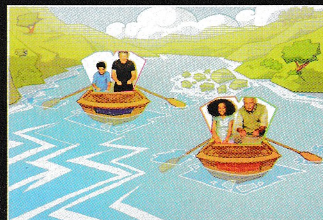
2003年日本PS2游戏销量TOP10

排名	游戏名	发行商	年销量
1	最终幻想 X-2	Square Enix	205.9万
2	真·三国无双 3	Koei	112万
3	胜利十一人 7	Konami	111.1万
4	机动战士高达 相逢在宇宙	Bandai	60万
5	第 2 次超级机器人大战 alpha	Banpresto	59.5万
6	龙珠 Z	Bandai	55.3万
7	星之海洋 3 直到时间的尽头	Enix	54.7万
8	J 联盟创造职业球会 3	SEGA	51.8万
9	机动战士 Z 高达 奥古对泰坦斯	Bandai	51.6万
10	实况力量职业棒球 10	Konami	51万

PlayStation逸话

欧洲的创新部队

欧洲人的生活节奏较慢，总是想着法子地寻找各种新的玩乐方式。所以欧洲人开发的游戏创意也十分了得。SCEE在PS2时代非常活跃，尤其是在休闲游戏方面，为PS2扩大主流用户群做出了重大贡献。与日本SCEJ的创意游戏相比，SCEE的创意游戏更注重主流化、大众化，根据人们喜闻乐见的题材进行发挥。最具代表性的是体感游戏





《EyeToy》、卡拉OK游戏《歌星》和模仿各种流行电视问答节目的《Buzz！》，这几个系列的销量都达到了数千万套。在2006年后的PS2晚年时代，这些休闲游戏继续保持PS2在欧洲的活力，使得PS2欧版销量超过了5000万台。而这一切的最大幕后功臣是曾在SCEE担任总裁的菲尔·哈里森，他曾向日本总部请求将欧洲的经验推广到全球，全力推进体感休闲游戏，可惜遭到否决。如果当初哈里森的提议被通过，可能游戏业界的势力版图就要改写了。

■ 2003年10月
PS2售价从2.5万日元下调到2万日元。

■ 2003年12月
行货PS2于中国各大主要城市上市，首发中包括两款中文游戏。

■ 2004年1月
PS2全球累计销售7000万台。

■ 2004年5月
PS全球累计出货量突破1亿台，这是历史上第一台销量突破1亿台的电视游戏机，也是继Gameboy之后第二台销量过亿的游戏机。同月的E3展中，PSP正式公开，全球百余家游戏软件商宣布加盟。

■ 2004年6月
Konami正式进入中国大陆PS2游戏市场，公布了首款为中国玩家打造的全中文《胜利十一人7 国际版》。

■ 2004年8月
索尼宣布PS3将搭载蓝光光驱，为蓝光阵营提供胜利的保障。

■ 2004年9月
索尼公布了体积只有普通PS2四分之一的超薄版PS2，极端小巧的机身令人再次感叹索尼的工业设计水平。

■ 2004年10月
Capcom发誓NGC独占的《生化危机4》确定移植PS2，制作人三上真司亲自出面向NGC玩家道歉。同月Koei公布全球首款PS3游戏《Oni》，由黑泽明遗作改编，计划斥资30亿日元。

2004年 孤独实况饭

大刘听到隔壁屋传来王涛说球的声音，他赶紧打开自己宿舍里的电视，把每个台都搜了一遍，却没看到有球赛。大刘穿着短裤拖鞋，啪唧啪唧地跑到隔壁屋，一边喊着：“哪有球赛？哪有球赛？我们屋怎么收不到？”

隔壁屋里这时已经围坐了七八个人，透过人头间的空隙，大刘看到绿茵场上激战正酣。他兴奋地再往前凑，却看到桌子上放着一部PS2。身为狂热球迷的大刘当然听过“实况足球”的大名，只是不知道居然还有中文解说。很少玩游戏的大刘开始对《WE》产生了好奇。

“总感觉有了中文解说后才是真正的球赛了，有种在看电视直播的感觉。”大刘说过去看大伙玩《WE》，听到英文和日文的解说让他无法进入状态，可能是因为看了那么多年的球赛，习惯了有人在耳边唠叨，变成了外文就没有了那种亲切感，陌生的语言仿佛时刻在提醒他球场上奔跑的只是一堆3D建模。《WE》中文解说版的出现带来了“看球赛”的感觉，就像真的有解说员在直播间里一边看着球一边解说，就连球场上的那堆3D建模也好像被赋予了生命。

从此大刘成为一个坚定的实况饭，每天午休时间都要到隔壁宿舍里搓几局。《WE》渐渐成为大刘生活中的一部分，几天不玩都会有些手痒。现在大刘租住在一间20多平米的单身公寓里，房子小而精致，装修得现代高雅。但大刘很怀念大学里那个烟雾缭绕、充满汗臭、泡面与垃圾味的隔壁宿舍，在那睡了六个人的小房间里，他只要大喊一声：“弟兄们，挑实况了！”整个楼道东西双方向就会响起或急或慢的脚步声，有摩拳擦掌应声挑战的，有闲着没事前来观战的，当王涛在电视里喋喋不休时，围观的弟兄们也七嘴八舌地当现场球评。败阵的或拍胳膊拧大腿、或垂头丧气放下手柄，由旁边跃跃欲试的替补选手接柄上阵……那是只有在大学宿舍里才能有的盛况。如今住在20多层的公寓里，大刘连隔壁房住的是男是女都不大清楚，找个挑实况的球友比找女友都难。有时他会去酒吧看球，但是却找不到一个可以一大群人打实况的地方。大刘现在的朋友圈中还在玩《WE》的凤毛麟角，能碰在一块儿的机会更少。虽然如今有了网战，却怎么也找不回聚众对决的兴奋。大刘一直有个构想：当他存够了钱，就去开一家“足球游戏吧”，为足球游戏迷们提供一个以球会友、齐挑实况的场所，他相信在这座城市里还有很多和他一样的孤独实况饭。

PS2广告欣赏





◀信PS2，得永生。（注意士兵手握挂坠中的PS2之神图案）

2004.11.3

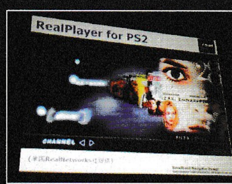
2004年日本PS2游戏销量TOP10

排名	游戏名	发行商	年销量
1	勇者斗恶龙 VIII	Square Enix	337.5万
2	勇者斗恶龙 V	Square Enix	164万
3	胜利十一人 8	Konami	110.2万
4	战国无双	Koei	106.3万
5	潜龙谍影 3 食蛇者	Konami	68.8万
6	GT 赛车 4	SCE	67.4万
7	德比赛马 04	Enterbrain	55万
8	鬼武者 3	Capcom	54.2万
9	胜利十一人 7 国际版	Konami	53.7万
10	龙珠 Z2	Bandai	50.5万

PlayStation逸话 PS2的网络计划

1999年3月，久多良木健曾经对CNN说，索尼今后的目标是转型成为宽带供应公司，作为这一目标的第一步就是PS2的“电子物流”(eDistribution)计划，即通过PS2的上网功能，直接向用户提供其所需要的任何娱乐内容，无需经过零售渠道。当时提出的网络功能包括浏览网页、在线观看视频、网络交易等等。PlayStation.com就是在这一构想下开通的网站，由于它是首个接受PS2网络订购的网站，因此刚开通就引起强烈关注，在订购服务开通当日，共60多万人同时涌入，造成服务器立刻瘫痪。

PS2网络计划初期获得了大批实力厂商的支持，Square配合其打造了自己的PlayOnline，Capcom建立了网络事业部，由社长之子辻本良三带头开发PS2网络游戏。各大移动与电信公司争先恐后地宣布与索尼合作。索尼在2002年2月公布了PS2的网络游戏计划，公开了30多款游戏，但是其中很多游戏只不过是索尼的烟雾弹，包括《GT赛车Online》、《妖精战士Online》。PS2网络服务于2002年4月正式开放，由于当时家庭宽带普及率低，而且PS2宽带上网需要购买1万日元的PS BB Unit，所以使用网络服务的玩家寥寥无几。不过BB Unit中的硬盘后来却成为玩家的圣物，通过HD Loader玩保存在硬盘中的盗版游戏风靡一时。



2004年11月 超薄PS2美国上市后被玩家抢购一空，供货极为紧张，为此索尼将传统的海运改为空运，不顾运输成本的数倍提升，将PS2从中国工厂直接空运到美国。

2004年12月 PSP于日本上市。同月索尼宣布PS3将采用Nvidia开发的最新显卡技术，双方已合作研发两年。

2005年1月 PS2全球出货量突破8000万台。

2005年2月 中国大陆行货版PS2标准售价从1988元下调到1488元。

2005年3月 PSP于美国上市，首批发货量高达100万台。同月索尼爆发高层地震，CEO出井伸之、社长安藤国威、副社长久多良木健集体下台，首任外籍CEO霍华德·斯金格就任。

2005年5月 索尼于E3展前发布会正式公开PS3，预定2006年春发售，当时公布的手柄采用回旋镖式设计，大批新作的CG动画成为业界焦点。

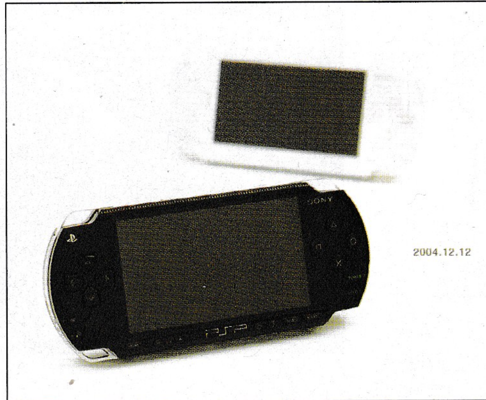
2005年6月 PS2全球出货量突破9000万台，其中日本地区突破2000万。

2005年7月 索尼扩张亚洲游戏业务，成立SCE Asia。同月索尼召开PS会议，宣布收购多家游戏开发工具商，联合168家厂商建造PS3的全套游戏开发工具，争取解决新一代主机的开发难题。

2005年 以猎会友

食堂前的宣传栏里，张小飞在学生会各部招新的海报群中贴了一张A4纸的小广告：屠龙狩团招募中！大标题的下方是张小飞自己设计的团徽和联系方式。张小飞刚上大一，在他的宿舍里没人玩《怪物猎人》。对于习惯了每天玩三四个小时《怪物猎人》的张小飞，没有狩友联机是无法忍受的。所以他决定自己组团，相信在整个学校里总会找到志同道合者。

一个月后张小飞的屠龙狩团已经有7人的规模，除了在学校的宿舍、草坪、食堂里联机外，他们还偶尔组织郊游活动，在郊外山清水秀的地方玩《怪物猎人》特别有感觉。大一下学期春暖花开时，在张小飞的组织下，狩团全部9人坐火车到300多公里外的一个大草原，体验真正的猎人世界。虽然不能像过去的游牧民那样骑在马背上弯弓射猎，但很多人都是第一次看到"天苍苍野茫茫，风吹草低见牛羊"的真正草原景色，那种壮阔的视觉冲击与春风中夹杂的草原气息让几个城里来的孩子们兴奋了一整天。白天，他们在草原上策马奔腾；晚上，他们是最勇猛的猎手——在篝火旁，他们不像很多入乡随俗的游客那样手拉手围成一圈唱歌跳舞，而是一人拿一个PSP联机讨伐怪物。当围绕篝火四周此起彼伏地响起那句烤肉成功时的经典音乐，大家不约而同地伸手从篝火中取烤好的羊肉串，当大家目光相交时，不由得哄然大笑。天空中繁星点点，寂静中远方的山体轮廓依稀可见，张小飞从未有过这种游戏与现实奇妙交融的神奇感受。



后来张小飞通过网络得知在中国还有很多像他那样的狩团，还有不少玩家自发组织的地区性比赛。"在没有任何官方宣传的中国尚且如此，可以想像《怪物猎人》在有大量广告和官方活动的日本会有多火爆。"张小飞说，他第一次与朋友联机一代《MHP》时，这游戏还不算很火，但那时他就知道它必然前途无量。几年来他通过参加各种《怪物猎人》活动而认识了不少朋友，他说《怪物猎人》出现后，"宅男"这个说法要改改了。"古人流行以茶会友、以诗会友，现在流行的是以猎会友。"



▲PSP颠覆传统之"死神也有白色版"&"SM女王也有白色版"。

2005年日本PSP游戏销量TOP10

排名	游戏名	发行商	年销量
1	大众高尔夫携带版	SCE	29.3万
2	怪物猎人携带版	Capcom	28.9万
3	胜利十一人9 无所不在	Konami	21.9万
4	永恒传说	Namco	21.7万
5	脑力锻炼携带版	SEGA	20.2万
6	真·三国无双	Koei	15.8万
7	山脊赛车 携带版	Namco	14.6万
8	捉猴啦P!	SCE	11.5万
9	比波猴学园	SCE	10.7万
10	死神 灵魂升温	SCE	9.2万

2005年日本PS2游戏销量TOP10

排名	游戏名	发行商	年销量
1	王国之心II	Square Enix	91.1万
2	真·三国无双4	Koei	90.5万
3	胜利十一人9	Konami	89.7万
4	龙珠Z3	Bandai	65.1万
5	第3次超级机器人大战alpha	Banpresto	59.4万
6	龙珠Z 天下一武道会	Bandai	52.9万
7	深渊传说	Namco	48万
8	浪漫沙加 吟游诗人之歌	Square Enix	46.9万
9	胜利十一人8 网络进化版	Konami	46.8万
10	实况力量职业棒球12	Konami	45.3万

PlayStation逸话

■难产的PSP兄长们

PSP公布后，很多业内人士感叹的不是"索尼也做掌机了"，而是"怎么现在才公布？"早在上世纪80年代末，索尼已经秘密研发了一款代号为"GameMan"的掌机，这相当于是对Walkman产品线的衍生，是由索尼电子部门设计的产品。但是GameMan即将研发完成时，任天堂公布了Gameboy，索尼高层大发雷霆，斥责为何会让任天堂抢了先。考虑到当时任天堂在游戏产业的霸主地位，而且索尼还有SFC的音效芯片订单在手，不能得罪这个大客户，所以GameMan胎死腹中。

到了1998年，PocketStation亮相后，又重新燃起了人们对索尼掌机的期望。当时索尼确实正在研究一款新掌机，开发代号为"E.T."，原计划2001年发售，2000年时已经做出样机。但是这款掌机同样是索尼电子部门研发，SCE不愿为其开发游戏，要求将所有开发资源集中于PS2，所以"E.T."计划再次搁浅。《连线》杂志认为，"E.T."是索尼"内战"的牺牲品，SCE担心索尼电子部门通过该产品侵犯自己的地盘，威胁其在索尼集团好不容易树立起来的地位。久多良木健曾多次公开抨击索尼电子部门，证明"内战"之说确有其事。

■2005年9月
SCE将分布于全球各地的旗下各游戏工作室统合成为SCE全球工作室，原SCEE副总裁菲尔·哈里森出任其总裁，掌管SCE的所有游戏开发项目，并负责与第三方的合作。同月的TGS展中《MGS4》、《鬼泣4》等PS3独占大作备受关注。

■2005年10月
PSP全球出货量超过1000万台。

■2005年11月
PS2总销量终于突破一亿台，并创下销售速度新纪录。PS与PS2累计软件销量达到18.7亿套。

■2006年1月
索尼向开发商发布了4000多套PS3开发工具。

■2006年3月
索尼宣布由于蓝光格式标准化进度迟缓，PS3发售时间推迟到2006年11月，计划年内出货600万台。索尼表示2005年PSP获得掌机战争的全面胜利，PSP销售额达16亿美元，相当于NDS与X360的总合。

■2006年4月
服役12年的PS正式停产，退出了历史舞台。负责研发PS2图形芯片的索尼木原研究所也因完成了历史使命而关闭。

■2006年5月
索尼于E3展前发布会宣布PS3售价将达599美元，引发了业界对其未来的悲观情绪，玩家支持率从70%以上降低到20%左右，不过《最终幻想XIII》等独占大作的公布令人欣慰。

■2006年7月
为了准备PS3的生产与游戏开发，连续多年贡献巨额利润的SCEI出现268亿日元的净亏损。

2006年

朝圣

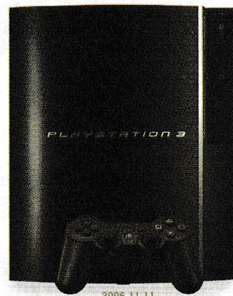
2006年11月11日，为了那一天高宇已经等了一年半。2005年4月他踏上日本的国土，开始了他的留学生涯。对动漫游戏的热爱是他选择日语系的原因，从他考上外国语大学的那一天起，他就在为留学日本，实地体验日本ACG文化而努力。高宇抵日后第二个月，久多良木健在洛杉矶为PS3揭幕。高宇感受到日本媒体对PS3的关注，周围也有不少同学在谈论PS3，那时高宇下定决心等到PS3发售的那一天，他要加入过去只在杂志上看到过的半夜排队大军。他相信那就像跋山涉水到圣地朝拜的信徒一样，将会是值得铭记一生的经历。

在PS3发售之前，高宇经历了两届TGS。第一次参观TGS，也是他第一次到幕张会展中心，第一次看到那么多和他有同样爱好的玩家聚在一起，领先于全世界检阅最前沿的游戏新作。齐聚于索尼、Konami等展台朝拜PS3的人群以其鼎盛的人气让高宇深刻感受到PS3的强大，现场超大屏幕播放的《MGS4》等PS3大作预告片把他看得目瞪口呆。第二次参加TGS时已是临近PS3发售，高宇早已在秋叶原等地感受到PS3山雨欲来的气势，而TGS上索尼展台人山人海的盛况还是让他叹为观止，周围包括Capcom、SE等大牌厂商的展台人流都有被吸走的感觉。PS3的实际游戏画面并没有想像的那么强悍，不过在那样的气氛中，高宇对PS3的期待度依然是不断高涨。

2006年11月11日凌晨，秋叶原Yodobashi Camera。游戏产业的历史在那里翻过了新的一页，高宇是当天排队的近2000人中的一员。那日的混乱情形很多媒体都有报道，高宇在日本住了一年多，知道有自觉排队习惯的日本人不会为了一个PS3而突然失控。第二天日本各大媒体关于PS3的首发报道中提及排队者中一半以上是中国人，其中大多是怀着倒卖目的而来的黄牛党。高宇不知道数据是否可信，不过当晚的喧闹现场确实充斥着国语。那阵势让高宇想起大一时到苏宁门口通宵排队，等待第二天一早开卖的劲爆特价手机，大门一开一群人化作一团蜂拥而入，差点发生踩踏事件。PS3的秋叶原首发还没有那么混乱，不过也是高宇到日本以来见过的最无序的场面。

PS3在混乱的首发中开始了它艰难的启航，虽然黄牛充斥的场面给高宇留下了遗憾，不过能亲自见证历史还是让他热血沸腾了一把。发售中途久多良木健赶到现场时，高宇从远处看到了那个传说中的PS之父，他笑容满面和蔼可亲，那时可能连他自己都想不到，那将成为他最后一次以PS总帅的身分出现在玩家面前。

“现在想想，那真是个挺悲情的时刻。”高宇说。好在如今PS3总算走出低谷，已经在日本一家贸易公司上班的高宇参加了《最终幻想XIII》的首发，现场之火爆证明了PS家族的复苏。“其实只要到秋叶原逛一圈就能把日本业界看得很通透了，《最终幻想XIII》是一个很鲜明的转折点。现在PS3真是太火爆了。”



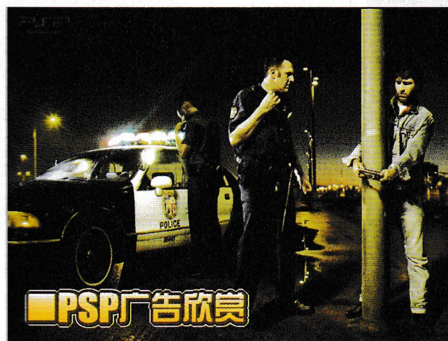
2006年日本PS系游戏销量TOP10

排名	主机	游戏名	发行商	年销量
1	PS2	最终幻想 XII	Square Enix	232.5万
2	PS2	胜利十一人 10	Konami	105.1万
3	PSP	怪物猎人携带版	Capcom	57.2万
4	PS2	战国无双 2	Koei	56.2万
5	PS2	怪物猎人 2	Capcom	54.8万
6	PS2	大众网球	SCE	52.7万
7	PS2	地狱犬的挽歌 最终幻想 VII	Square Enix	51.3万
8	PS2	如龙 2	SEGA	45.6万
9	PS2	机动战士高达 SEED DESTINY 联合对扎夫特 II Plus	Bandai	44万
10	PS2	龙珠 Z 电光石火 流星	Bandai	42.6万

PlayStation逸话

PS3的极度缺货

由于PS2首发的大成功，久多良木健希望PS3在日本首发时也可以达到100万台的首批出货量。所以2006年初索尼公布PS3的发售计划时，提出了首批全球出货200万台，年内出货600万台的宏伟目标。当时的情况和1999年9月PS2发售计划公布时差不多，很多零部件的生产问题根本都还没有着落，但是久多良木健相信既然PS2可以克服困难实现目标，PS3应该也可以。然而PS3的技术先进程度远非PS2能够比拟，尤其是蓝光与CELL等尖端零部件的生产良品率提高得非常缓慢，到了2006年9月，已经可以确定到首发时能提供原计划的十分之一就不错了。虽说索尼公布的美日首发数量为50万台，其实只有20万，其中日本只有10万台，而且在发售日马上就要到来时又紧急下调到8万台。当时距离PS3发售只有10天时间，索尼在此之前已经与各零售商谈好了首批的发货数量，零售商们都已经在照此接受玩家预订和制定首发计划。突如其来的发货量下调通知发布后，零售商都炸开了锅，SCE营业部每时每刻都是电话铃声大作，营业部总共16名职员全部进入紧急状态，时刻都要安抚怒气冲冲的零售商们。SCE营业部一课公司代表渡边大吉回忆说，从10月底开始他每天都要奔走于日本各地的零售商，一般一座城市待一天，每天要跑好几家店，当面向零售商们道歉并商讨首发细节。渡边大吉还有过被一群零售商围堵在小屋子里4个多小时，差点要靠尿遁溜走的经历……



▲忘记带手铐了？对于这种机不离手的玩家，给他一个PSP就可以把他牢牢地拴在电线杆上。


■边走边玩的至高境界，裙子被吹成这样也不管了。

2006年7月
碳黑与陶瓷白新款PS2推出，售价下调至1.6万日元。

2006年8月
PSP出货量突破2000万台，软件出货5640万套。

2006年9月
索尼宣布由于蓝光零部件良品率太低，PS3产能受限，欧版PS3无法赶上全球首发，将延期至2007年3月。PS3首批出货量从200万台减少到50万台。同月的TGS中，久多良木健突然宣布20GB版PS3售价将从原定的62790日元下调到49980日元，而且增加HDMI接口。

2006年11月
PS3于美国和日本上市，首批总发货量不到20万台，导致出现空前混乱的抢购场面。同月PS2成为欧洲历史上第一款销量突破4000万台的游戏机。

2006年12月
久多良木健“晋升”为SCEI会长，实则被夺实权，SCEI的管理权交给了晋升为社长的平井一夫。

2007年1月
索尼宣布PS3出货量突破100万台，PSP出货量突破2000万。同月索尼表示为了补偿欧洲玩家的苦等，将创造欧洲历史上最大规模的主机首发，首批欧版PS3发货量将达100万台。

2007年3月
跨时数年、曾闹得轰轰烈烈的DualShock手柄侵权案得出最终判决结果，索尼损失了1.5亿美元。这对于正处于困境的索尼无异于雪上加霜，不过也为PS3手柄添加振动功能扫清了障碍。同月PS3于欧洲上市，两日实际销量60余万。

2007年4月
在PS3的危机中，SCE全球大裁员行动全面展开，SCEE率先裁员10%。久多良木健也于当月递交辞呈。PSP售价当月从199美元首次下调到169美元。

2007年 欧洲之年

17岁的Ritatsu Thomas站在队伍的最前头，那里是PS3伦敦首发现场，他在那里已经等了36个小时。这不算什么，Thomas说，从2005年5月PS3公布开始，他已经等了2年，本来他以为可以在2006年秋季把PS3买到手，但是索尼让他和所有的欧洲玩家们多等了半年。

这一切在3月23日那天得到了回报，而且远远超出了Thomas的期待。当他的心情随着发售时间的来临而愈发兴奋时，SCE英国分公司总经理Ray Maguire在现场突然发表的声明让他幸福得快要晕过去了——SCE UK临时决定，排在前100名的玩家可以获得索尼赠送的一台价值2500欧元的46寸BRAVIA高清电视！本来只想买个苹果，结果却捡了个西瓜，这样的好事怎能不令人激动？Thomas说："我觉得太神奇了，很高兴这里的所有人都得了台电视机。"Maguire说，赠送电视是对英国玩家们耐心等待的奖赏，是SCE关心欧洲玩家的表现。"欧洲消费者们其实也有好处，因为现在有更多好玩的游戏，更多的蓝光电影，还有更完善的PlayStation Network。"



2007年全球PS系游戏销量TOP10

排名	主机	游戏名	发行商	年销量
1	PS2	吉他英雄 III	Activision	282.3万
2	PS2	职业进化足球 2008	Konami	238.8万
3	PS3	机车风暴	SCE	237.7万
4	PS2	FIFA08	EA	211.6万
5	PS3	抵抗 灭绝人类	SCE	191.9万
6	PS2	横行霸道 圣安德里亚斯	Take-Two	191.6万
7	PS2	吉他英雄 II	Activision	191.3万
8	PSP	怪物猎人携带版 2nd	Capcom	185.5万
9	PS3	使命召唤 4 现代战争	Activision	181.9万
10	PS2	麦登 NFL08	EA	174.1万

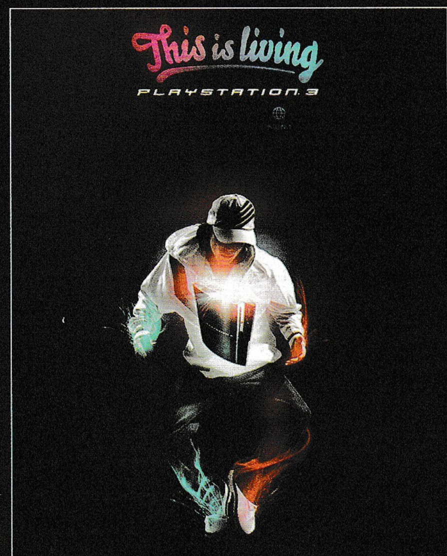
2006年索尼伤透了欧洲玩家们的心，看着日本和美国的玩家们都有PS3可玩，而欧洲却成了弃婴，平白无故地比别人多等半年。所以在欧版PS3延期声明后不久，欧洲玩家建立了"ThisIsWaiting"网站，并组织著名的"Wii60"联盟，表明Wii与X360支持者联合抵制PS3的决心。但是抵制归抵制，到PS3发售时，该买的还是会买。PS3欧版的延期也证明了历史上很多大作越延期越热卖的真理。为了补偿欧洲玩家们的漫长等待，索尼组织了欧洲历史上最大规模的主机首发——PS3首发数量达到了100万台。仅在英国首发当天，就有20万台PS3摆在零售商的货架上。在伦敦牛津大街的维珍旗舰店，虽然警方警告说最近罪案频发，建议不要搞午夜首发活动，但维珍店还是按原计划进行了午夜首发。为了确保玩家返回时的安全，索尼为所有到场的玩家都安排了免费的出租车。根据后来索尼公布的官方数据，欧版PS3首周实际销量为60万台，打破了此前所有家用机的首周销量纪录。

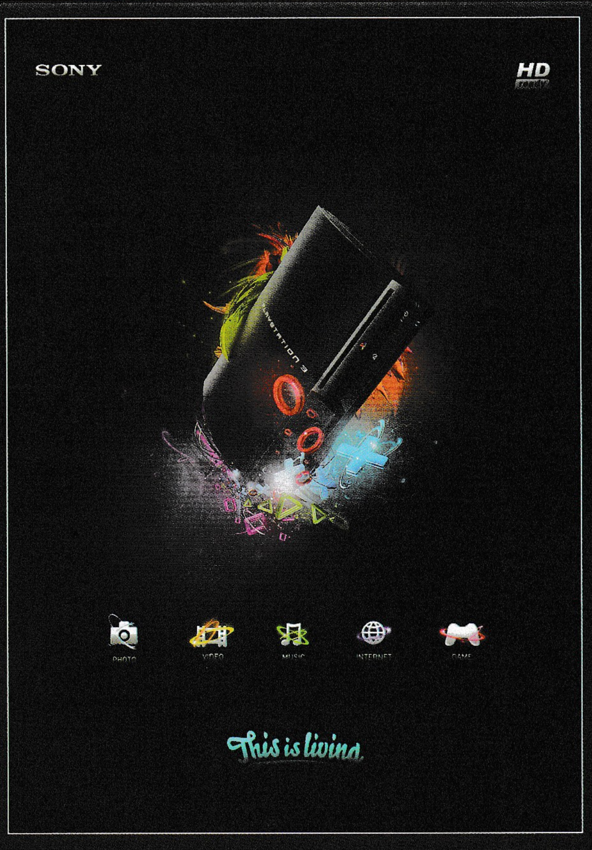
与半年前在日本和美国混乱的首发相比，欧洲的首发盛况有着天壤之别，无论是在供货量、现场秩序还是配套游戏等方面，欧版PS3首发都令人极为满意。一个成功的开始相当于胜利的一半，从欧版PS3的成功首发，到后来欧洲成为PS3的根据地，证明了索尼如果推迟PS3的全球发售时间，在一切完全就绪时才进行全球同步首发，可能PS3的处境就不会那么艰难。

2007年PS3广告战

主题：这就是生活(This is Living)

2007年PS3的广告主题主要是围绕"高清"，由于这是次世代光碟格式之争最重要的一年，因此索尼进行了规模巨大的蓝光与PS3宣传捆绑，重点宣传"PS3是市面上最强大的蓝光播放器"。由于欧洲是这一年PS3的重点地区，因此欧洲区主题为"这就是生活"的系列广告引起了最多的关注。





2007年7月 索尼于E3展前发布会宣布60GB版PS3降价100美元清仓，之后将以80GB版取而代之。同时造型更轻薄的PSP-2000公开。

2007年8月 欧版PS3正式降价20～30英镑。

2007年9月 为支援SCE，索尼甩卖金融部门股份，筹资3320亿日元。同月PSP-2000上市。

2007年10月 售价比60GB版降低20%的40GB版PS3发售，美日欧三地PS3销量都有100%以上的增幅。

2008年1月 20GB与60GB版PS3停产，PS3全球销量突破千万台。

2008年2月 东芝宣布退出光碟格式之争，蓝光成为次世代标准光碟格式。

2008年3月 《怪物猎人 携带版2nd G》发售，创造了不到一周销量突破百万的PSP游戏销售速度纪录。

2008年5月 斯金格砸锅卖铁甩卖多个分公司股份的举措获得成效，索尼集团运营利润达到3745亿日元的史上最高点。

2008年 历史最低谷

2008年4月《横行霸道IV》发售时，整个娱乐行业的目光都聚焦在它的身上。首周销量600万套，销售额5亿美元，这样的惊人成绩已经超过了所有电影、畅销书和唱片。据称同期上映的《钢铁侠》之所以票房不理想，就是因为在很大程度上受到了《GTAIV》的冲击，因为玩家忙着玩游戏而顾不上看电影，而且不少媒体的目光被《GTAIV》吸引，也导致《钢铁侠》的曝光度受到影响。在《横行霸道IV》发售当周，PS3的销量提高了将近一倍。据统计，当时虽然X360在欧美的用户基数几乎达到PS3的两倍，而且X360版还有独占资料片，但是《GTAIV》两个版本的销量却几乎相当。这说明当初很大一部分的《GTA》玩家们仍然坚定地守护着PS家族。



对索尼来说，2008上半年仍然是形势一片大好。2007秋季发售的40GB版PS3以大幅降低200美元的售价获得强大动力，热销之势延续到2008年春季，并且助蓝光阵营打败了HD-DVD。《GT赛车5 序章版》春季于欧洲发售，PS3的销量曾一度超过了Wii。之后《横行霸道IV》发售再度推高了PS3的人气，而到了6月份的淡季，又有《潜龙谍影4》这款终极独占游戏。《MGS4》日本首周销量达47万，PS3周销量从1万增加到7.5万。在欧美PS3的销量也大幅超越了X360。然而，这样的辉煌竟是一次回光返照。

2008下半年PS3的处境急转直下，X360各机型降价50美元后，PS3被远远地甩开。2008下半年PS3大作匮乏，索尼抱以厚望的《小小大星球》虽说销量轻易突破100万，但是这100多万的销量可能还不够索尼为之投入的广告费。索尼将2008秋季一大半的PS3游戏广告费都投给了《小小大星球》，希望它成为索尼的“马里奥”。可是就连在业界臭名远播的《Wii Music》销量都比它高得多。在这个年末商战里，PS3完败，PSP在欧美几乎是奄奄一息，而PS2也因为走到了生命的尽头，软硬件销量都大幅度降低。秋季开始金融危机的爆发更加剧了索尼的危机，索尼集团出现了14年来的首次亏损，处境比2003年SONY SHOCK爆发时更加艰难。这是索尼14年来最大的危机，也是PS家族诞生14年来最黑暗的时刻。

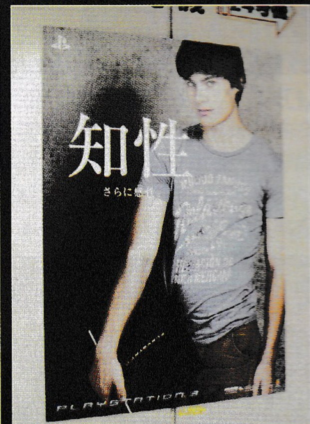
2008年全球PS系游戏销量TOP10

排名	主机	游戏名	发行商	年销量
1	PS3	横行霸道 IV	Take-Two	524.5万
2	PS3	潜龙谍影4 爱国者之枪	Konami	383.9万
3	PSP	怪物猎人携带版 2nd G	Capcom	270.4万
4	PS3	GT赛车5 序章版	SCE	257.4万
5	PS3	使命召唤 战火世界	Activision Blizzard	239万
6	PS3	使命召唤4 现代战争	Activision Blizzard	213万
7	PS3	FIFA 09	EA	170.4万
8	PS3	小小大星球	SCE	166.9万
9	PS2	吉他英雄 III	Activision Blizzard	160.3万
10	PS3	职业进化足球 2009	Konami	156.3万

2008年PS3广告战

主题：全体在此觉醒（みんな。ここで目覚める）









2008年随着PS3陷入最低谷，连PS3的广告都跟着萎靡。可能是因为索尼集团处境太糟糕，削减了广告费，2008年并没有大受关注的广告大战展开。不过在日本，从2008年末开始，索尼开始投放主题为“全体在此觉醒”的系列广告，这些广告中打出了“勇气”、“自信”、“冒险心”、“好奇心”、“梦”等关键词，表示所有人都可以在PS3的游戏里找到自己的所需。在这些广告中也诞生了诸如“PS3×制作人篇”等令人印象深刻的系列，其中名越稔洋、日野晃博等名制作人与其作品融合在一起的多个镜头都相当经典。索尼所指的“全体觉醒”其实是预告了2009年PS3的大反击，而该系列广告也是为了2009年春季的《如龙3》、《生化危机5》、《最终幻想XIII》试玩版等众多备受关注的作品开路。

2008年7月
索尼于E3展前发布会宣布将以同等价格的80GB版替代40GB版PS3。SE在E3展中宣布《最终幻想XIII》欧美版改为跨平台。同月，PSP日本销量突破1000万台。SCE表示上一季度由于PSP销量提高75%，因此开始扭亏为盈。

2008年8月
SE为了补偿《最终幻想XIII》的跨平台，加大了对PSP的支持，宣布《最终幻想Agito XIII》和《寄生前夜 第三次生日》由手机游戏改为PSP游戏。同月SCEE在莱比锡游戏展期间公开了PSP-3000。

2008年12月
索尼集团宣布裁员1.6万人，其中正式工与临时工各占一半。

2009年2月
索尼再次发生高层地震，社长中钵良治下台，SCE社长平井一夫升职为索尼集团副社长，掌管涵盖多个产品部门的索尼网络化产品与服务部。同月，PSP累计出货量突破5000万台。

2009年3月
PS2售价从129美元下调至99美元。

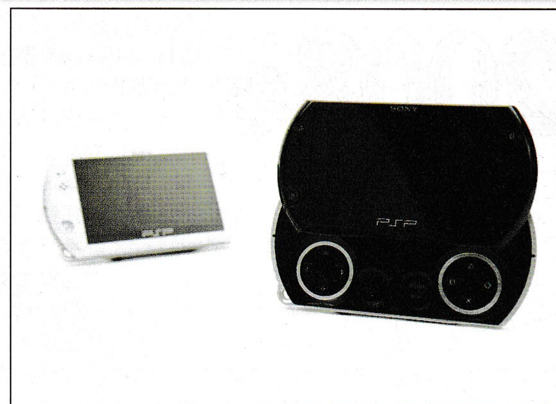
2009年5月
索尼集团出现14年来首次巨额亏损，亏损额达到了2278亿日元，游戏部门亏损585亿日元。

2009年6月
索尼于E3展前发布会中公开了UMD光碟的PSP go和PS3体感控制器，并公布了PS3独占家用机版的《最终幻想XIV》。

2009年8月
SCEE于科隆游戏展期间公布超薄版PS3，售价比之前的普通版降低四分之一。

2009年 全体觉醒





正如SCE日本分公司在2008年末广告战中预告的一样，2009年里，PS3实现了“全体觉醒”。上半年，从人们关注了4年的《杀戮地带2》开始，PS3的大反击全面启动。代表全球游戏业前沿趋势的日本是PS3翻身的第一步。春季发售的《生化危机5》与《如龙3》销量突破50万，《最终幻想VII 再临之子 完全版》由于同捆《最终幻想XIII》体验版而成为最畅销的蓝光影碟。接连几款大作的刺激使PS3的销量从1万左右的级别提高并稳定于3万左右，接连两个月超越了正持续萎靡中的Wii。

真正的大反击是在下半年，以超薄PS3为标志，索尼完全摆脱颓势。9～10月份期间，不仅在全球范围大幅度领先于X360，而且也首次实现了全球范围对Wii的超越。PS3年末商战首席大作《未知海域2》被众多媒体与权威业界机构评为2009年度游戏，画面达到家用机中的顶点，证明了PS3的机能实力。到了一年中最关键的11～12月份，X360通过游戏赠送促销以及限期进一步降价50美元等措施在美国本土重新超越PS3，Wii更是借助降价与多款千万级大作重登全球主机销量榜首。不过在全球范围，PS3销量已经稳居X360之上。年末《最终幻想XIII》的发售使PS3实现了在日本发售以来的最高周销量，PS3在日本已完全复苏。

2009年12月3日，在PS诞生15周年时举办的“PS大奖”相当低调而平静，获得白金奖的只有一款已经卖了两年多的《怪物猎人携带版2nd G》，而已经上市三年多的PS3仍然没有获得白金奖的游戏。平井一夫没有在他的演讲中宣传PS3的战绩，但在颁奖礼之后的酒会上，可以看到他和Square Enix的高层们在一起时开怀大笑的模样。在下一个年度PS3将会迎来首个白金奖的游戏——《最终幻想XIII》，到2010年的PS大奖召开时，可能它已经成为一个双白金奖的游戏。而且在这一年中可能还会诞生《GT赛车5》等很有希望在日本取得白金销量的游戏，PSP方面从已经发售的《王国之心 梦中诞生》到《怪物猎人日记》、《生化危机 携带版》、《潜龙谍影 和平行者》等都是白金奖的有力候选者。PS十五周年之际虽然还看不到PS家族当年雄霸天下的盛况，但是却可以清楚地看到PS3与PSP的全体觉醒。

在黑夜过后，PlayStation已经迎来灿烂的日出。

2009年PS3广告战

主题：无所不能（it only does everything）

为了借助超薄PS3打赢年末商战，索尼在推出这款售价降低了100美元的新机型的同时，投放了规模巨大的广告攻势。



■用你丈母娘的图片干掉7000个敌人。

索尼并未公布其广告总开销，不过SCE欧洲分公司表示，欧洲地区的PS3年末商战广告总预算达8200万欧元，按照欧洲地区市场规模与全球的比例推算，索尼为此次广告大战投入的费用至少为2.5亿美元以上。这场广告的主题围绕“无所不能”，重点宣传了PS3的高性价比，不断像世人强调：PS3是惟一可以实现蓝光播放、免费网络游戏、真1080p全高清的游戏机。



■这边搭个马子，那边再泡另一个。

2009年全球PS系游戏销量TOP10

排名	主机	游戏名	发行商	年销量
1	PS3	使命召唤 现代战争2	Activision Blizzard	619.3万
2	PS3	FIFA 10	EA	277.7万
3	PS3	生化危机5	Capcom	271.4万
4	PS3	刺客信条II	Ubisoft	270.7万
5	PS3	未知海域2 纵横贼道	SCE	244.7万
6	PS3	杀戮地带2	SCE	218.7万
7	PS3	职业进化足球2010	Konami	183万
8	PS3	最终幻想XIII	Square Enix	181万
9	PS3	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Eidos	172.3万
10	PS3	极品飞车 变速	EA	172万

■2009年9月

超薄PS3上市，PS3全球月销量首次超越Wii，荣登家用机销量榜首。同月SCEJ于东京游戏展期间宣布PSP-3000降价3000日元。

■2009年11月

索尼召开“经营施策说明会”，提出2010年要重点发展体感操作与3D成像技术，同时PSN将成为索尼集团各种电子产品的通用网络服务。

■2009年12月

《最终幻想XIII》于日本上市，首周销量超过150万，PS3周销量达到25.5万台的历史最高成绩。



文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

游戏人物

第十一回

京都洋人物语



戴兰 · 库斯博　吉尔斯 · 古达

宫本茂总是说，在他的游戏中，剧情并不重要。但是每次当他开始关注一种新的游戏类型时，除了改革游戏系统外，他一定会为其加入剧情，以及吸引人的角色。有时候他会在过去从来没有游戏剧情的类型里加入故事。其中一个典型的例子是1993年的一款飞船射击游戏——这种古老的游戏类型利用SFC的简单3D功能得到了重生，而除了用玩家想像不到的3D画面成为话题，这款游戏还有一个重要意义：它是东西方在游戏设计合作方面最早的成功尝试。任天堂的京都游戏开发总部与伦敦的一个小型程序员团队合作开发了《星际火狐》。虽然如今《星际火狐》已经没有当年那样的风光，但是在宫本茂的心目中，仍将其视为个人最喜欢的游戏系列之一。

在《星际火狐》之前，所有SFC玩家都不会想到他们购买的16位游戏机能有那样的3D画面。《星际火狐》是SFC上最令人惊叹的一次技术突破，而它的幕后功臣是两位来自伦敦的小伙子，他们因为在该作中的出色表现而被长期派驻京都，他们在那里建立了自己的公司，他们成了日本游戏产业的一员——虽然他们的日本同行仍然叫他们“洋人”。

这是两位闯荡京都的洋人物语。

震惊任天堂的天才

戴兰 · 库斯博（Dylan Cuthbert）和吉尔斯 · 古达（Giles Goddard）年龄相近，出生的地方也相近。1980年代初，个人电脑开始以平民价进入千家万户。在美国雅达利、Coleco等电子游戏公司开始扩张到PC市场，而在英国也出现了Sinclair和Amiga等知名电脑公司。

“在我大概10岁那年，我妈送给我一部Sinclair Spectrum作为圣诞礼物，从此我迷上了BASIC编程，”古达回忆说。“因为我不知道如何编程，只有买来一些杂志，按照上面写好的程序一个字母一个字母地输入。但是竟然不管用，所以我开始修改，不断地修改。我就这样学会了BASIC。”

古达15岁那年，他存够了一笔钱，买了一部更强的Amiga电脑。他并不制作游戏，而是选择了一些实验型程序和3D演示程序。有一天他把游戏机摇杆里的线拆了出来，又用锡箔做了一个开关，一端与电脑连接，另一端与卧室门把手连接。当有人开门时，屏幕上就会出现警告画面。早期的其他实验还包括Amiga的一个音乐程序，应用了该主机内置的鼓声样本。

戴兰 · 库斯博早期的实验程序也和电子打击乐有关。1982年，在他10岁那年，一位朋友让他为打鼓机写一个软件界面，使其可以与电脑连接。他把打鼓机借给库斯博好几个月，库斯博实验了好久，到最后都没有成功。但是在此过程中，他却写出来一个小游戏，有点像《吃豆人》，还有一个十分业余的《太空侵略者》。

中学时，库斯博与古达都知道，他们将为计算机事业奋斗终身。但当时英国的公共教育体系却没有给他们机会。库斯博回忆说：“在1980年代末，计算机课就意味着学习如何在纸带上打孔。我啥都没学到，所以就寻思着找份工作。”库斯博很幸运，很快Argonaut Software的老板Jez San问他想不想到他的公司里工作，如果愿意，下个星期一就可以上班。那时库斯博才上高二，但他决定退学。他说：“我永远不会走回头路，也永远不会往回看。”

在此6个月前，吉尔斯 · 古达已经退学，加入了Argonaut。那时他才16岁，在此之前他从没做过真正的编程。但是他想要在从事Amiga 3D游戏制作的公司里找到工作，而在伦敦只有Argonaut Software在干这一行。所以他把自己做的DEMO寄给Argonaut，接着他收到了聘用通知。

在Argonaut，古达与库斯博并没有因为中学辍学而受到歧视。实际上Argonaut的员工几乎人人都是辍学生，公司里的程序员有



▲英国本土生产的Konix Multi-System游戏机。

六七个，都是在创始人 Jez San 位于伦敦北部的房子里工作。Argonaut 的 PC 太空冒险游戏《星际滑翔机》(Starglider) 卖得相当不错，当时正在开发续作。古达的第一份差事就是将《星际滑翔机 II》移植到即将推出的苹果麦金塔电脑上，而库斯博负责的是 Amiga 和 Spectrum 版的音效编程。

该作完成后，库斯博开始鼓捣一部新游戏机，叫 Konix Multi-System，这是英国 Konix 公司开发的主机，造型“就像个马桶”，带有一个方向盘。该主机内部的芯片由 Flair Technology 公司生产，而这家公司的母公司就是 Spectrum 的生产商 Sinclair。Konix 在欧洲电脑展中演示了 Argonaut 开发的 Multi-System 游戏，但是这家公司很快就覆灭了，而库斯博开发的游戏也没能完成。为了打入家用机市场，Argonaut 只有寻找其他游戏机。

当时任天堂还没有进入欧洲，不过通过在欧洲没有分公司的 Bandai 代理发行，任天堂开始将 FC 打入欧洲。但是与其在美国发售后的大热销局面不同，欧版 FC 由于上市太晚，市场反响非常冷淡。那时欧洲几乎就没有家用机市场，多数英国的孩子们都是玩电脑游戏，并不知道有电视游戏这么个东西。尽管如此，Argonaut 通过日本和美国的流行趋势推断，未来欧洲游戏业也将是家用机的天下。Argonaut 努力研究它能找到的所有家用机，其中包括 FC。库斯博说：“我们都在尝试 FC，试图在上面做出 3D 画面。有一个程序员还真做到了。” Argonaut 为 FC 开发的 3D 引擎只能显示简单的 3D 网格线，而且跑起来非常慢，但至少证明了在 FC 上做 3D 游戏不是没有可能的。不久任天堂又推出了 GameBoy，Jez 把它握在手里，对大家说：“我们就接着为 GameBoy 做 3D 吧！”

Argonaut 制作的这款游戏叫做《月食》(Eclipse)，库斯博是惟一一个程序员。Argonaut 把游戏授权给 Mindscape 公司发行。同时 Jez San 背着他的员工们，带上他们制作的 3D DEMO 跑到美国的消费电子展。就在这次展会中，Jez 碰到了美国任天堂的工作人员，他们看到 3D DEMO 后大吃一惊，接着慌慌张张地说要给日本总部看，因为他们从来没想过 FC 和 GB 竟然可以做出 3D 画面。

Jez 从 CES 归来后对库斯博说：“下个星期我们就要去日本了，收拾好你的行李吧。” 19 岁的戴兰・库斯博就这样飞跃了大半个地球来到了京都。这是一次与任天堂最高层的直接会面。宫本茂和他的开发团队都被 3D DEMO 吓坏了，他们立马就买下了 Mindscape 的所有版权，并请求库斯博和他的团队加入由横井军平率领的任天堂第一研发部，他们的主管是《银河战士》制作人坂本贺勇。

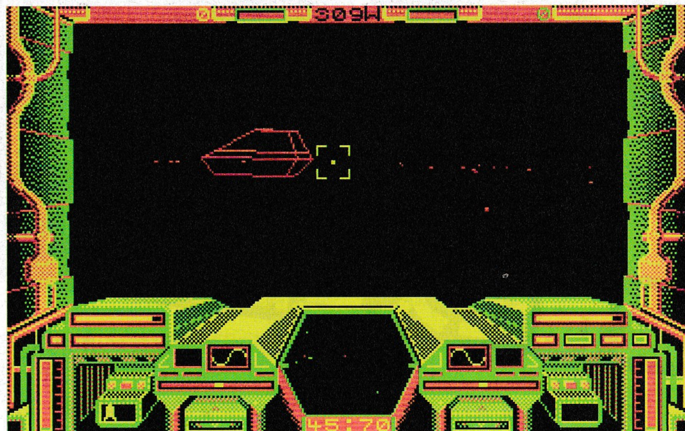
就这样，两个来自 Argonaut 的年轻人开始了在伦敦与京都之间当空中飞人的生涯，他们住的是最好的酒店，乘坐的是高等商务舱。“当时任天堂富得流油，我们也很享受这个过程。为了一个 GB 游戏我就飞了七八次，坐在飞机上宽阔的真皮座椅里，筋疲力尽的倒时差也值了。”库斯博回忆说。

任天堂社长山内溥亲自将这款游戏取名为《X》。“山内在某个午夜突然醒来，脑子里冒出了这个新名字。他即刻就把游戏导演叫来，对他们说‘你们的游戏就叫这个名字吧’。它本来有个更好的名字，《月食》或者《追月》，当时我们都是这么叫的，但是对日本人没什么意义。X 听起来更有冲击力。”

《X》是日本人从未见过的游戏。这是一个 3D 的任务制太空冒险游戏，在技术上，它无疑超过了 GB 的所有游戏。它的开场画面就是全 3D 的，游戏中穿插了过场动画，可以看到指挥官 3D 的脑袋，向玩家介绍下一个任务。《X》发售后反响却并不强烈，但是后来《FAMI 通》将它评为有史以来最具影响力的 4 款 GB 游戏之一。



▲ Argonaut 的 PC 太空冒险游戏《星际滑翔机》。



▲《星际滑翔机》采用了驾驶舱的主视点射击方式。

SFC 的技术奇迹

1990 年夏天，在京都的一次会议中诞生了另一个概念，它对任天堂产生了巨大的影响。Argonaut 向任天堂演示了他们开发的最新 3D 引擎，宫本茂看到后非常高兴，也向 Argonaut 展示了 SFC 的样机，以及正在开发中的 3 款首发游戏：《超级马里奥世界》、《F-Zero》和《PilotWings》。这 3 款游戏都使用了 SFC 的一种硬件机能——Mode7，它可以将 2D 的点阵图背景进行缩放与旋转。在《F-Zero》和《PilotWings》中，都利用该机能做出伪 3D 效果。

当时 SFC 的竞争对手 PC-E 和 MD 都没有缩放与旋转机能，所以该机能被任天堂作为主要卖点进行宣传。任天堂自己开发的游戏同时只能对一个背景进行旋转缩放，而宫本茂希望在背景旋转的同时，战斗机也能实时旋转，宫本茂问 Argonaut 能否在 3 个月内做出这种效果。这下就连库斯博也犯难了，不过他相信如果在游戏卡带中增加一枚特制芯片，就肯定可以做到，而且该芯片也可以应用到未来的 SFC 游戏中，就像 FC 的很多机能强化芯片一样。在会议中途，Jez 给他在 Flair Technology 公司的朋友打了个电话。对方的回答是只要钱够多就能做出这种芯片。这笔生意就这么敲定了——任天堂最不缺的就是钱。

这枚芯片叫 DSP（数字信号处理器），它的作用主要是弥补 SFC 填充率的不足。在《星际火狐》诞生之前，任天堂先在《超级马里奥赛车》中使用了 DSP 芯。不过该作仍然只能做出伪 3D 的画面，要做出真正的 3D，需要对该芯片继续改进。他们将其命名为马里奥芯片，使用了 RISC CPU，后来它被最终更名为 Super FX，专门用于 SFC 的 3D 游戏。Argonaut 用该芯片开发了一个《星际滑翔机》的新作，虽然说做到了 3D 效果，但是非常无趣。宫本茂看到后倒吸了一口凉气。库斯博承认，开发该作时根本就没有设计师，完全是一群只追求画面的程序员做出来的。宫本茂要求无论如何要把游戏进行一次彻底的改造，改造的任务交给了京都总部。由于马里奥芯片是在英国设计，京都总部并不熟悉，所以技术层面仍然由古达和库斯博负责。当时次世代主机已经陆续公布，从 1993 年开始就会有 32 位主机接连上市，

任天堂要在Super FX芯片的性能优势荡然无存之前多做几个游戏。

由于开发主力转移到京都总部，开发团队时刻都需要了解3D技术的程序员，两地间飞来飞去的工作状态已经跟不上实际需要。任天堂希望古达与库斯博常驻京都。1992年2月，两人收拾了包裹前往京都，开始了在日本的漫长生活。

古达与库斯博在京都市中心的一家酒店住了一年，游戏的开发已进入加速阶段。每天的工作从上午九点半开始，一直到晚上十一点。古达说："我们都没有明确的职务。"负责游戏编程的总共只有三人，设计组方面有任何需要，就从三人中任选一个，解决随时碰到的技术问题。这是一种独特的游戏开发方式，因为并没有明确的分工，游戏中的每一个部分都融入了所有开发者的心血。

为了让日本的程序员了解这块由英国人设计的芯片，几位英国程序员写了一个脚本系统，让设计者可以只对程序代码进行很小的改动就能将其插入到设计中。到了每一个阶段的后期，将各个部分拼合的过程变得极其复杂，这时就只有靠古达与库斯博进行整合。

到了1992年10月，在古达与库斯博的努力下，新3D引擎已臻至完美。但游戏本身仍然没有剧情与角色。就在这时，游戏设计宗师宫本茂带着他那传说中的草图本来到了设计团队的面前，他画了一幅草图，图中有一群人形的驾驶员操纵着一个舰队：这群人里面有



▲《星际火狐》实现了真正的3D画面，虽然如今看来十分简陋，但在当时却是巨大的突破。



▲《星际火狐》中个性鲜明的角色给人留下深刻印象。

傲慢的中尉Falco Lombardi，有笨拙的Slippy Toad，有年长而忠诚的Peppy Hare，还有勇敢的年轻队长Fox McCloud。这些角色并非只是画面下方的一个小图标，在每个关卡里他们会互相对话，这使得《星际火狐》成为第一款在任务执行过程中有剧情实时展开的射击游戏。

接下来的两个月对两个来自英国的编程高手来说就像地狱般难熬，他们要将队员们的2D图像与数字化的语音塞到游戏里。但这两个月不分昼夜的加班是值得的，在不到60天里，《星际火狐》从一个华丽的3D技术演示片进化为一款故事丰满、充满任天堂味的完整游戏。戴兰·库斯博对游戏中的过场动画尤其自豪，尤其是最后结束时的那一段演示。"它绝对值得你把游戏打穿去看个究竟，我们在里面花了很大的工夫。我们让所有BOSS机体挨个亮相，还有《超人》风格的工作人员名单画面，加上惊人的交响乐，这是结局中最棒的地方。一位叫广泽的任天堂作曲家制作了音乐，他对交响乐风格的谱曲经验丰富，使得游戏听起来就像是《星球大战》。"

《星际火狐》于1993年1月在日本发售，接着于4月份在美国发售。任天堂为之展开了大规模的广告闪电战，包括在店内举办比赛，以及在《Nintendo Power》连续多期的大篇幅广告。它创造了首周末游戏销量纪录，在美国发售首周销量就达到了将近100万套。在欧洲它的表现也相当不错，任天堂甚至靠它赚来的钱正式建造了英国分公司。

可以说，Argonaut的芯片是《星际火狐》最大的亮点。1993年，美国的孩子们都听说了Argonaut这个名字。对于这家小小的公司，创造出《星际火狐》这样的数百万级超大作简直就像做了一场梦，一夜间拥有了名利与财富。然而对于开发者来说，得到的却少得可怜。库斯博说："我拿了大约5000英镑的奖金，对于一个20出头的小伙子这已经很满足了。然而对于一款卖了几百万套的游戏，真的是不足其九牛一毛。"

分道扬镳

根据任天堂与Agonaut签署的合同，后者要开发3款对应Super FX芯片的游戏。所以《星际火狐》于12月份完工后，古达与库斯博的团队分道扬镳了。如今吉尔斯·古达已经有丰富的编程经验，他掌管了另外一款赛车游戏的开发，该作叫《Wild Trax FX》；而库斯博继续带领《星际火狐》的团队开发续作。

古达被授予赛车游戏的开发任务并非偶然。在伦敦时，他几乎独自一人完成了一款名为《雷霆壮志》(Days of Thunder)的赛车游戏，根据汤姆·克鲁斯主演的云斯顿赛车题材电影改编。当该团队被任天堂叫到京都时，古达正在为Amiga ST个人电脑开发一款特技赛车游戏。当他们接到Super FX开发设备后，古达做了一段时间的另外一款类似的赛车游戏才开始全职开发《星际火狐》。当《星际火狐》完成后，他重新打开了曾做到一半的游戏，他和Argonaut的另外一个程序员科林·瑞德（Colin Reed）一起将未完的赛车游戏完成。

Flair Technology设计Super FX芯片的进度很紧，最后用在《星际火狐》上的芯片其实只有原先规划的一半速度。该芯片量产后，Flair继续对芯片进行改良，不久就完成了Super FX2芯片，《Wild Trax》就是第一款使用该芯片的游戏，但是距离真实的驾驶模拟还有很大的差距。"《Wild Trax》开始时有极其逼真的汽车物理引擎，有准确的扭矩、加速、摩擦……拥有如今赛车模拟游戏所有的一切。而且它的画面真的很好，每秒有20帧。"但是当《Wild



▲将各种赛车卡通化的赛车游戏《Wild Trax》。



▲凡是使用了 Super FX 芯片的 SFC 游戏都在封面上的醒目位置标明。

Trax》从一个技术 DEMO 进化为实际游戏时，古达不断往里面添加新功能，帧率被不断消耗，直到最后降到了 10 帧。而在每秒 10 帧的画面下，再真实的物理引擎也出不了效果。

相比之下，库斯博的工作要轻松一些，因为有前作的底子，《星际火狐 2》的开发者们可以让他们的想像力在速度双倍的芯片上尽情驰骋。这意味着游戏中的某些地方可以实现真 3D，也就是说，地图是一个开放的区域，飞船可以 360 度地改变方向，而不是被限定在一条直线或者一个平面上。在这些地图上，玩家可以进行战略性、团队式的空中缠斗，操纵着 Fox 和他的朋友们一起消灭星际之狼的团队。

在其他方面，《星际火狐 2》也是一个更具战略性的游戏。在前作中仅仅是提供了几个分支路线，而这次可以在地图画面上选择任务，可以看到星际之狼的队伍前进到了哪个星球，在对手到来之前打穿这些星球，如果等待得太久，就要先打星际之狼。

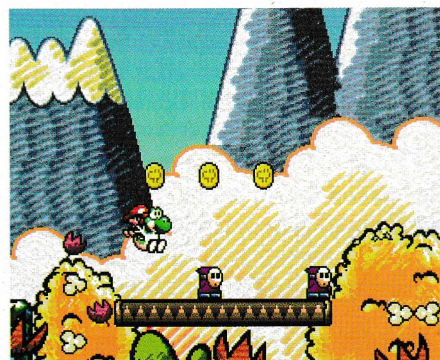
库斯博和他的团队在 1995 年初完成了《星际火狐 2》，然而那时任天堂已经不关心 SFC，他们开始全力推进 N64，希望收复被世嘉和索尼夺走的江山。任天堂决定取消所有 Super FX 的项目，就连几乎已经开发完成的项目也被取消了。此举的目的一方面是要将资源全部集中在 N64，另一方面是要让玩家清楚的看到从 SFC 到 N64 是由 2D 进入了真正的 3D 时代，让玩家深刻体会到即将到来的 3D 革命。不幸的是，《星际火狐 2》被任天堂从新作发售表中删除之后不久，N64 本身也被延期到 1996 年夏季。

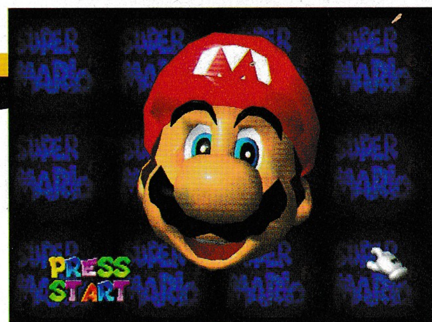
不过完成了这个项目之后，总算是完成了 Argonaut 与任天堂当初所签的合同。之后 Argonaut 只为任天堂继续开发了另外一款游戏便与其分道扬镳了。这最后的一款游戏是一个机器人动作游戏，叫做《旋涡（Vortex)》，是由一家名叫 Electro Brain 的小型第三方发行商发行。Argonaut 还通过《EGM》杂志公布了一款与《街头霸王》有些类似的格斗游戏，也是使用 Super FX 芯片，叫做《FX 战士》。只是刚公布没多久它就被放弃了，库斯博的解释是："那游戏烂到家了。"

与此同时，任天堂尝试了 Super FX 芯片的其他用途，其中包括一款强化版的《Pilotwings》，可惜该作从未发售，甚至没有公布。实际上，任天堂用该芯片另外开发的游戏只有一款，它是宫本茂的最后一款 SFC 游戏，它就是《超级马里奥世界 2 耀西岛》。除了速度加倍外，Super FX2 芯片能够呈现出更加细腻的画面，这使得《耀西岛》展现出手绘稿般的画面感觉，而不是一堆简单马赛克色块的组合体。通过这种功能，宫本茂把马里奥的这次新冒险做得就像是儿童的小人书活了过来。不过当 N64 发售后，宫本茂再也不需要这种强化芯片来完成他心目中的画面效果了。

对于不远万里来到京都为任天堂解决技术难题的 Argonaut 程序员们，《星际火狐 2》被无情地取消是一个令人心寒的残酷决定，任天堂为了宣传 N64 的强大而轻而易举地抹煞了《星际火狐 2》开发者们辛苦的劳动成果。库斯博知道不能再在任天堂呆下去了。当时 PS 已经发售，对于追求高性能、大容量的技术型开发者，使用 CD-ROM 格式的 PS 是一部令人陶醉的主机。库斯博希望为 PS 开发游戏，所以他飞到了另一块大陆，加入了位于加州福斯特市的 SCEA 总部，开始为一款英雄题材的 3D 平台动作游戏编程。

完成了该项目之后，库斯博意识到他应该是属于日本，而不是美国。"我喜欢加州，但仅限于我呆在那里的短暂时期，我不想在那里呆太久。在那里上哪儿都要开车，想走到哪儿买点儿喝的都不行。没有日本那种放松的，可以随便走走的氛围。所以我打电话给日本索尼的朋友，让他给我份工作。"


▲《耀西岛》手绘稿般的美丽画面应归功于 Super FX2 芯片。



▲经典的《超级马里奥 64》标题画面出自吉尔斯 · 古达之手。

名作的幕后功臣

库斯博加入 SCEJ 的时候，PS2 主机已经在开发中了。这让库斯博异常兴奋，他的编程天赋与善于适应新技术环境的能力得以发挥。比起任天堂，SCE 更加注重技术，库斯博也有如鱼得水的感觉。他是为 PS2 开发技术演示 DEMO 的最理想人选。为了达到震惊世人的效果，SCE 对 PS2 的技术演示 DEMO 非常重视。库斯博设计的 DEMO 成为游戏产业史上最令人印象深刻的新主机 DEMO 之一：在一个浴缸的 3D 模型里，有色彩明亮、栩栩如生的水，有玩具潜水艇，还有一个巨大的橡皮鸭。它在 1999 年的 E3 展中公布，给所有观众留下了深刻的记忆，以至于人们一提起"PlayStation2"，就会想起那只仿佛有生命般的橡皮鸭。由于橡皮鸭 DEMO 获得的强烈反响，很多年后当 SCE 公开 PS3 时，也做了一个非常相似的橡皮鸭 DEMO，同样成为经典。



▲完全看不出任天堂风格的《1080 度滑雪》。

库斯博在 SCE 工作了几年，其间开发了一款游戏：《捉猴啦 2001》。《捉猴啦》是第一款真正为双类比摇杆设计的游戏，使用一个摇杆移动主角，另一个摇杆用于操作武器和其他各种装置捕捉恶作剧的猴子们。可爱逗趣的比波猴在日本非常受欢迎，SCE 授权推出了不少比波猴的玩具，还与麦当劳合作开展了吃儿童餐送比波猴玩具的促销活动。库斯博开发的游戏本来不是《捉猴啦》，他的游戏中一只猴子也没有，倒是有成群的大象和各种各样的其他生物。但是由于《捉猴啦》获得的成功，SCE 让库斯博把他游戏中的其他生物都换成比波猴，变成了《捉猴啦 2001》。

另一方面，吉尔斯 · 古达从未离开日本。他正式从 Argonaut 辞职，成为任天堂京都总部的全职员工。在《特技赛车 FX》制作完成后，任天堂与 Silicon Graphics (SGI) 合作开发的 N64 已经进入关键阶段。古达作为开发者的技术代表，前往 SGI 总部，提供关于硬件该如何满足开发者需要的建议。古达返回京都后已经了解了 N64 的规格，他开始使用 SGI 的超级计算机"黑玛瑙（Onyx)"制作一些技术演示 DEMO。古达回忆说："那是梦幻般的工作，我的桌子旁就摆着一台超级计算机，我可以在上面为所欲为。所以我花了整整一年的时间只做 DEMO，以及类似的东西。"

SGI 为任天堂的每个程序员都提供了一台 Indy 工作站，相当于一台高配置的 PC。在 SGI 提供的套件中还有一个摄像头，可以与动作捕捉软件配合使用。古达把一粒乒乓球


▲库斯博制作的 PS2 技术演示 DEMO。

切成两半，将其粘到脸上，这样摄像头就可以捕捉到他的头部动作。就这样古达整天脸上贴着乒乓球走来走去。将乒乓球的所在位置与电脑中人体的骨骼关节匹配，乒乓球移动，关节跟着移动，人的身体跟着做出动作，这就是古达发明的早期的动作捕捉。古达说："我发现很有意思的是，他们到现在还在使用同样的技术——只不过他们用的乒乓球更贵一些。"

古达的动作捕捉实验引起了同事的注意。他的办公桌就在马里奥团队的旁边，当时他们正在为《超级马里奥 64》的标题画面而犯愁，他们希望标题画面既有趣又有互动性。有一天，宫本茂路过古达的办公桌，看到了他的乒乓球演示。他让古达用同样的技术在屏幕中制作一个巨大的马里奥头像。做好之后，马里奥团队都觉得"看起来太棒了"，他们开始分头行动，制作了各种面部动作，还设计了一只小手，让玩家可以移动小手拉扯马里奥的脸。这个标题画面后来受到了强烈好评，成为"《马里奥》系列"历史上最经典的标题画面。

古达与瑞德的下一个项目是他们的第一款 N64 游戏。因为宫本茂喜欢滑雪，所以他提议开发一款滑雪游戏。来自任天堂 EAD 开发部的一位制作人"拼死反对"，一群开发者坐在一起讨论该作设计方案时发现，把滑雪做成游戏没有发挥的空间，因为无法做特技表演。所以他们认为应该改成滑雪板游戏——《1080 度滑雪》就这样诞生了。

当时的开发方案有两种：其一是继承任天堂风格，开发一款卡通式滑雪板游戏，使用任天堂的角色。还有一种是开发真实的滑雪板游戏，面向年龄更高的玩家。古达本人很排斥《特技赛车 FX》那种可爱型游戏，所以他坚决提议应开发真实型滑雪板游戏。EAD 的人坚决反对，他们认为如果不使用马里奥家族的角色肯定不好卖。所以《1080 度滑雪》是瞒着 EAD 高层在私底下偷偷开发的，直到游戏已经做得非常出色，古达才向上司演示了他们的开发成果。这时木已成舟，而且游戏看起来确实很优秀，所以被批准正式投入开发。《1080 度滑雪》在日本表现不错，在欧美更是获得了大成功。

《1080 度滑雪》创造了极限运动类游戏的热潮，但古达却在该作完成后不久离开了任天堂。他仍然与任天堂里的朋友们保持密切联系，但他本人希望迎接新的挑战。他加入了东京的一家游戏公司，开始为 PS2 开发游戏。但是没过多久任天堂再次和他签了合同。当时任天堂授权开发商 Param 正在将 N64 磁碟机游戏《巨人のドシン》移植到 NGC，但该公司的惟一一个程序员却中途辞职。绝望的 Param 向任天堂打电话求救，希望任天堂派个顶尖程序员过来独力完成游戏的移植。任天堂把古达的联系方式给了 Param。古达临危受命后，将前程序员做的东西全部扔掉，从头做起的新版《ドシン》非常受欢迎，还在英国推出了一个英文版。

虽然在索尼的东京总部工作，戴兰 · 库斯博的心中还是更喜欢那座日本古都，他一直计划着回到京都。

2001 年 9 月 4 日，库斯博与《捉猴啦》的同事下冈贤吉合作成立了 Q-Games，公司地址位于京都西北部的下京区，初期只有一个很小的办公室。Q-Games 的理念与 Argonaut"技术第一，游戏第二"的宗旨不同，库斯博首先追求的是游戏的趣味性，只有在有需要的地方采用必要的技术。

库斯博说："Argonaut 的做法是先做出很酷的 3D 技术，然后再围绕该技术想出一些游戏创意。这是非常西方的设计理念。现在我意识到任天堂的做法才是正确的，技术只是为游戏性服务。"尽管如此，库斯博还是希望通过前沿技术把握商机。当 Q-Games 的员工数量增加到 13 人后，公司搬到了更大的办公场所，而且开始了次世代游戏的开发研究。那时是 2003 年末，日本多数游戏公司还没有开发次世代游戏的意识。之后 Q-Games 为 SCE 设计了 PS3 的 XMB 界面，又开发了"《像素垃圾》系列"，虽然一直都是创作一些小作品，但出色的创意与无穷的趣味性为其赢得了尊敬。

而吉尔斯 · 古达的公司一直在为任天堂制作游戏。古达的这家公司叫 Vitei，之所以取这个名字，是因为经检查发现这是惟一一个还没有被注册的 5 个字母的网站域名。Vitei 很受任天堂的器重，得到的 NGC 开发工具包数量比员工数量还多。古达的最新作是可用 Wii 平衡板玩的 WiiWare 游戏《摇滚登山者》，因其独特创意而广受关注。



■充满创意的《像素垃圾》。

东西方的差异

在英国、美国和日本都有多年工作经历的库斯博认为："英国更为文明，美国方面更多的是公司政治，整天都是为了升职而奋斗，从助理导演到导演，从程序员到高级程序员。我真的很讨厌那样。在英国，更多的是围绕技术的企业文化，大家都对很酷的技术非常着迷。"

古达认为，技术分工是英国与日本之间的主要区别。"在京都任天堂研发部工作时，工作方面很开心，毕竟是跟最有才华的游戏设计师们共事。但是跟他们共事时感觉不到他们的名人气派，只有到了外面才会听到有那么多人谈论他们。"任天堂游戏开发部里没有狂妄自大的问题，那里的游戏设计与美工都是最顶尖的，不过技术并非其所长。"日本的程序员总是死读书，缺乏自己的主见。对于游戏编程，这样真的很糟糕。"

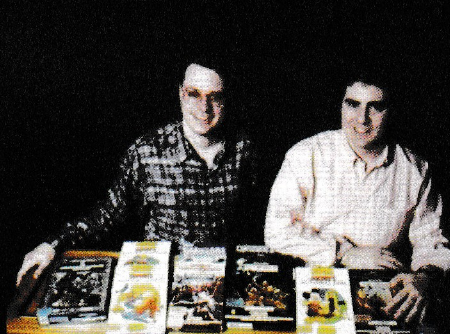
"我们为 Amiga 编程时根本没有任何参考资料。我们只有自己去摸索如何编程。我们把自学、自由式编程带到了日本。那时日本没有业余编程的圈子，到现在还是没有。我们将他们从未见过的经验带到了日本。"

古达说，在日本的学校里，就连美术设计也是严格按照书本。他曾主持过一次招聘，收到了来自日本各地的简历，其中有一家学校寄来了一批学生的简历，学生们的作品都装订在一本书里。"所有的画作都是一样的，一点都不夸张。"古达回忆说，在这些学生画作里，都在同样的地方画了差不多的方块，又在另外一个相同的地方画了苹果。"这就是他们介绍学生的方式，表示他们能根据别人的指示画画。这就是日本人做事方式的缩影，他们甚至没有考虑到个性化。而在西方，每一幅画都将是完全不同的。"

文 Delphi 编 星夜 美编 NINA



▲ westwood 位于拉斯维加斯的总部。



▲创业初期的两位创始人 Louis Castle 和 Breet Sperry。





西木制造

2003 年 1 月 24 日，著名电脑游戏公司 Westwood 制作室的员工们，收到了一封来自公司总经理 Louis Castle 的内部邮件，尽管正文措辞非常谨慎、和缓，但他们还是感受到字里行间令人窒息的气氛。母公司 EA 决定将位于拉斯维加斯的 Westwood 制作室同 EA 洛杉矶公司合并，只有一部分员工可以获得新的工作机会，而其他人则需要重新在招聘网站上张贴个人简历或是给之前联系过的猎头公司回电话。1998 年，EA 以 1.22 亿美元的价格整体收购 Westwood，他们在当时占据了全球电脑游戏市场 5.3% 的份额，然而，成为 EA 这台巨无霸机器的齿轮和轴承，并不像游戏中表现的那么美好。尽管，这种冷酷无情、优胜劣汰的商业故事每天都在上演，但接下来，你将读到的故事可能会让你对这家早已不复存在的游戏公司肃然起敬：它是如何不遗余力的培养、锻造人才，又是如何打破常规进行人才管理，以及最终，将这种无形的影响力延伸、拓展到另一个领域——电子游戏产业，并生根发芽，茁壮成长。是什么原因促使 Westwood 昔日的中层管理者们，能够一举跃升为电子游戏产业独当一面的关键人物？他们其中的一分子，《战神 3》执行制作人 John Hight 评论说："Westwood 就像是职业生涯中最重要的一所大学，令我受益良多。"

在 Westwood 制作室被关闭后，部分公司中层得到了 EA 的工作合同，而另一些人则选择了离开。在 Westwood 的工作经历不仅留下了一段美好记忆，大幅提升了他们职业生涯的成色，而且 Westwood 行之有效的人才激励、管理与教育机制，让他们可以更从容的应对纷繁复杂游戏业的种种挑战，此后的故事令人艳羡不已，他们获得了众多游戏开发者梦寐以求的事业机会，站在全新的高度引领着游戏产业的发展路径。Dustin Browder，1999 年加盟 Westwood 制作室，曾担任《Red Alert 2》开发项目的设计主管，此后他加盟了暴雪公司，目前是《星际争霸 2》的设计主管。Eric Gooch，在 Westwood 工作了十个年头的老员工，美术设计部门的主管之一，在 Westwood 与 EA 洛杉矶合并后，他加入了 Insomniac Games，同样担任美术主管一职，参与了《抵抗》和《瑞奇与叮当》等游戏系列的开发工作，主要负责烟、火、爆炸、动态灯光等特殊效果以及游戏建模和贴图的制作。如果说他们只是在不同的公司继续着相同的职位，那么，下面将要出场的四个人的职业生涯，可谓拥有火箭般的窜升速度，而他们的经历也将为我们揭示 Westwood 别具一格的用人之道。

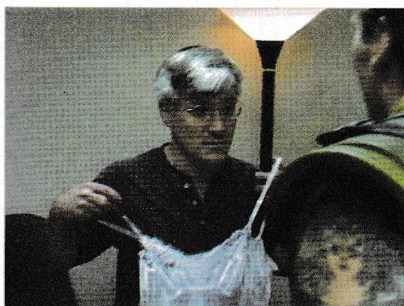
顺势而为



□《命令与征服 叛逆者》

Daniel Cermak 购买的第一台电脑只有 24KB 内存，售价却超过 2500 美元。与众多科班出身的程序员不同，他完全是自学成才，从 13 岁开始独立创作各种游戏，不过耗费了七年时间，只推出了两款默默无闻的作品。最终，他厌倦了单打独斗的局面，决定加入一家游戏制作组——著名的模拟游戏公司 SSI，陆续参与了数十个项目，其中最具代表性的作品是战棋游戏《装甲元帅》。2000 年，Daniel Cermak 来到了 Westwood，担任公司首款动作射击游戏《命令与征服 叛逆者》的执行制作人。他非常喜欢这里的工作氛围，户外野餐、在内华达的沙漠探险、攀岩或是到拉斯维加斯的赌场小赌一把，舒适、惬意的生活，让平时沉默寡言，性格内向的 Daniel Cermak 变得开朗了许多。在 Westwood 拍摄的一段搞笑视频中，《叛逆者》的游戏主人公 Havoc 闯进了公司总部，逼迫 Daniel Cermak 穿上了一件女士内衣。

Westwood 内部制定有一项中层员工学习计划，主要内容是无偿提供专属资金，供中层人员参加感兴趣的教育项目或专业技能学习，Daniel Cermak 选择了企业管理，这为他后来职业生涯的飞跃奠定了重要基础。Westwood 总经理 Louis Castle 非常看好 Daniel



▲ Daniel Cermak 在 westwood 拍摄的搞笑视频。

Cermak，放权让他管理 30 多人的 FPS 游戏开发团队，并告诫他："将目光放在最终的目标上，而不是眼前的困难，你是团队向前的领导者，而不仅仅是行政管理者，要知道，在你茫然不知所措或沮丧之际，你下属的状态往往表现的更糟糕。"通过长时间的磨练，培养了 Daniel Cermak 毫无顾忌的胆识与自信。《命令与征服 叛逆者》在北美取得了 40 万套的不错销量，当整个开发团队热火朝天的投入《叛逆者 2》的开发时，EA 突然取消了该项目，随即宣布将Westwood与EA洛杉矶合并，Daniel Cermak 一口回绝了 EA 提供的新合同。

"曾经，在 Westwood 的日子是那么激动人心，从来不知道下一天会发生什么，但是现在，我们都知道将要面对的结局。"虽然这一事件给了 Daniel Cermak 不小的打击，但并不意味着他的职业生涯就此停滞不前。甚至有些出乎自己的意料，他接到了几家猎头公司打来的电话，所涉的工作悉数是公司的高管职位。Daniel Cermak 比较中意 Volition，这是一家位于伊利诺斯州香槟县的游戏公司，1996 年成立，早年专注于 PC 游戏开发，创作了《天旋地转》（Descent）等名作，2000 年后开始转向家用机领域，为 PS2 打造了著名的动作游戏《红色派系》（Red Faction），该作以大量可破坏的场景和出色的画面著称，此后 Volition 被 THQ 收购。当 Daniel Cermak 与公司总裁 Mike Kulas 会面后，后者允诺给他丰厚的待遇和足够的权限，邀请他担任 Volition 开发部门的副总裁，并领导一支秘密从事次世代游戏开发的核心团队，这款作品就是大名鼎鼎的《黑道圣徒》（Saints Row）。

《黑道圣徒》的预算总额超过 Volition 公司以往任何一款作品，而且它是一款与《横行霸道》主题相似的游戏——但市面上已经有太多粗制滥造的 GTA 模仿者。"那些作品最大的问题是从根本上失去了'《横行霸道》系列'特有的幽默感。" Cermak 强调了自己的制作决心："《横行霸道》是一款伟大的游戏，而《黑道圣徒》是一款渴望变得伟大的游戏。"他说服 THQ 高层提供充足的开发资金，并迅速组建了 100 多人的开发团队，破釜沉舟的心态造就了《黑道圣徒》的成功，游戏销量接近 200 万套。引入的帮派战争、威望、任务系统以及多人游戏内容，使本作成为市面上真正创造出一些新花样的"GTA 模仿者"。此后，Daniel Cermak 作出了游戏跨平台并推出三部曲的决定，有趣的是，《黑道圣徒 2》的发售日期与 EA 的《死亡空间》相同，游戏首周销量 36 万套，大幅领先于后者，截至 2008 年底，《黑道圣徒 2》的出货量超过了 260 万，系列累计销量达到 500 万套。

当 Daniel Cermak 率领开发团队制作 X360/PS3 平台射击游戏《红色派系：游击战》时，遭遇的首要问题是更改游戏的视角，系列前两作均为第一人称，而 Daniel Cermak 希望游戏转型为第三人称，这招致了 THQ 高层和部分铁杆玩家的强烈反对。当年开发《叛逆者》时，制作团队同时保留了第一和第三人称两种视角，事后吸取教训的 Daniel Cermak 认为对开放、广阔的游戏世界而言，第三人称无疑是最佳选择。于是他顶住压力，坚持第三人称的设计，然后慢慢与 THQ 高层沟通，最终游戏的销量超过百万套，Metacritic 综合媒体评分达到 85%，THQ 对此相当满意，并提升其主管 Volition 全线产品的开发事务。至今，Daniel Cermak 都非常感激自己在 Westwood 经历的磨练，甚至他的公司管理思想也受到了潜移默化的影响。当 THQ 纷纷精简、关闭旗下制作室时，Volition 却在广纳人才，大幅提升公司用于员工培训的资金，对此，Daniel Cermak 反问道："游戏制作公司忽视了开发人才，还能依靠什么？"

当年，与 Daniel Cermak 一道从 SSI 加盟 Westwood 的



■在模仿《GTA》的诸多游戏中《黑道圣徒》算是一个非常成功的系列。

Sean Decker，担任过的最高职位只是一名高级制作人，不过，他却是公司重点培养的对象之一。虽然Westwood拥有无可挑剔的工作环境和员工待遇，但成为软件工程师的乐园，并不意味着就是一家伟大的游戏公司，依然需要科学、专业的规范制度，进行可以量化的绩效考核，而在这些内部评定中，Sean Decker总是能名列前茅。Westwood总经理Louis Castle多次邀请他共进晚餐，面对面进行交流，Sean Decker收获的最重要思想是“顺势而为”。它的含义是游戏开发者要能够预判游戏产业的发展趋势，正确把握所处的商业环境和开发文化。事实上，Sean Decker本人的职业生涯，就多次体现了“顺势而为”的精髓。在Westwood被合并后，他本人收到了EA的工作合同，但需要在EA洛杉矶和瑞典的DICE制作室中做出选择。

EA洛杉矶位于游戏开发的核心地带，汇聚了大批产业精英，而如果选择DICE制作室，Sean Decker则需要远赴斯德哥尔摩，但硬币的另一面是，EA洛杉矶的“《荣誉勋章》系列”已经在走下坡路，而DICE的新作《战地1942》则技惊四座，发展潜力颇大。最终，Sean Decker选择了DICE制作室，并担任《战地2》的执行制作人。那时，EA已经购入了不少DICE的股票，并代理发行他们推出的游戏。



■《战地2》

一年后，EA终于获得了DICE的控股权，Sean Decker当初的选择可谓非常明智，因为他立刻被EA任命为DICE的总经理，与公司四位创始人一道，共同负责《战地》系列的未来发展。《战地2》被称为征服模式的多人游戏系统以及联机对战中的指挥官设定，给战争游戏爱好者带来了耳目一新的感觉。由Sean Decker负责的该作销量轻松突破220万套，Metacritic综合媒体评分高达91%，Decker打响了头炮，迅速赢得了公司上下的尊敬。

DICE不再是偏安一隅的无名之辈，而是迅速成长为游戏产业顶尖的开发公司，Sean Decker在对公司产品线精益求精的同时，格外关注公司开发文化的培育。他还记得Westwood总经理Louis Castle说过的一句话，“文化对行为的影响是潜移默化的，不少公司进行自我变革最终失败，大都归因于缺乏相应的企业文化支撑。”在锐意进取、大胆尝试的精神指引下，DICE制作室先后推出了未来战争主题的《战地2142》，在城市间自由奔跑的《镜之边缘》以及采用微交易模式的免费网游《战地 英雄》，尽管上述作品没有达到预期目标，但DICE在应对次世代和种挑战时比过去表现的更加从容。在不断的试错中，Sean Decker的经营思路也愈显成熟，“对我而言，每一天的工作都要尽量符合收支平衡原则，但与一些人想的不同，我们会更有耐心，容忍可能发生的错误。”

在瑞典工作了6年之后，Sean Decker被EA调回了EA洛杉矶，担任公司总经理一职，对他而言，颇有些衣锦还乡的味道，“我热爱DICE，不过我的职业生涯是在Westwood起飞的，《命令与征服 叛逆者》是我负责的第一个项目，现在回到EA洛杉矶，掌管《命令与征服》和《荣誉勋章》两大系列的发展，无疑是一个非常美妙的结果。”当年Westwood的高级制作人，现在已经是EA旗下规模第二大的分公司主管，37岁的Sean Decker未来的职业征途一片光明。2009年，EA洛杉矶宣布同DICE制作室联手打造《荣誉勋章》的最新作，Sean Decker将亲自挂帅，率领开发团队复兴这一著名的射击游戏品牌。“我总是想尝试一些新花样，融入与众不同的元素，《荣誉勋章》（新作）提供给我这样的机会，而我们的目标是营造超一流的现代战争游戏体验。”

重新想像

有不少媒体评论，Westwood留下的最宝贵遗产，并非是《命令与征服》等一系列游戏品牌，而是它的人才库。Westwood对中层员工不遗余力的培养，甚至超出了传统公司人力资源管理的范畴，这其中存在一些深层次的原因。首当其冲的是地理因素，Wesstwood公司所在地拉斯维加斯，虽然是美国娱乐产业的沃土，但在这里几乎只有他们一家游戏开发公司，相对封闭的环境，缺少与外界频繁的信息交换，使他们远离了游戏产业的最前沿。在Westwood的两位创始人看来，公司的中层骨干们既是开发文化的执行者，也是塑造者，因此他们出台了一系列举措，意在培养、锻炼中层员工，避免Westwood深陷保守、平庸的漩涡。人们在一个熟悉的环境和成功模式中，往往容易懈怠，容易变得不愿做出改变，这在产业格局迅速变迁的今天是大忌。因此Westwood的两位创始人总是鼓励员工大胆尝试或毛遂自荐，敢于冒险让新员工承担重任。


▲想必大多数玩家都不会想到《战神III》与Westwood也存在关联

每年Westwood都会让中层骨干集体参加游戏开发者会议，定期造访其他游戏公司，进行面对面的交流与讨论，主动捕捉产业的动态和发展趋势。此外，公司的开发架构是由一名中层管理者带领一些员工组成若干开发小组，参与多个游戏项目，如果这样的小团队提出的游戏方案被采纳，他们就会转化为核心团队主导该游戏的制作，这种低成本、高效又充满激励性的组织

结构，很好的推动了 Westwood 的高速发展。Westwood 的创始人之一 Breet Sperry 强调："管理的精髓是让正确的人上车，错误的人下车，并且让正确的人坐在正确的位子上。只有拥有独特、能力互补且相互协作的团队成员，才能共同缔造真正成功的项目。由于每个人拥有不同的视角、经验乃至文化背景，因此团队中领导者的作用至关重要，不仅要让每名成员对自己有正确地认识，还要让他们相信对方的能力与判断。"

Westwood 出台了一项被称为"重新想像"的有趣政策，大意是在掌握现有专业技能的前提下，如果回到职业生涯的起点，还渴望学会哪些新技能或尝试其他工作，在确定了具体目标后，就去全力实现它，John Hight 无疑是这一方案的主要受益者之一。1998 年的某天，当 Westwood 创始人 Breet Sperry 在游戏开发者大会上，第一次见到温文尔雅的 John Hight 时，立刻被这名毫不起眼的年轻人手中的计划所吸引——这是一款强化动作性，采用真实视线系统，拥有大量互动场景的角色扮演游戏。Breet Sperry 主动邀请他加盟 Westwood，并承诺将 John Hight 的创意打造成一款出色的成品！2000 年初，凝聚 John Hight 心血的动作角色扮演游戏《救世传说》(Nox) 面世，游戏诸多创新元素备受外界好评。随后，John Hight 又陆续参与了《Red Alert 2》、《Yuri's Revenge》等大作的开发工作。

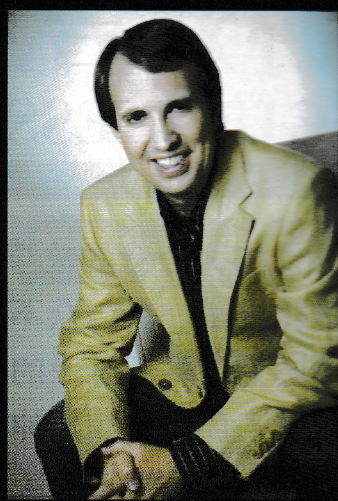
John Hight 报名参加了"重新想像"计划，除了本职的游戏设计之外，还逐步学习，参与了编程、脚本、电影拍摄、艺术策划等工作，极大拓宽了自己的开发视野和专业技能。2003 年 EA 正式合并 Westwood 后，John Hight 并未收到工作合同，于是参加了 SCEA "产品研发部门副主管"职位的应聘。他的劣势显而易见，新墨西哥大学计算机工程学位以及马歇尔商学院 MBA 的学历并不出众，并且缺乏家用主机游戏的开发经验。不过，在 Westwood 的工作经历以及全面的开发能力，最终使他脱颖而出。他先后协助负责了《Flow》、《BlastFactor》等 PSN 游戏的开发，以及《旺达与巨像》、《银河游侠》等作品的本地化。只用了一年时间，John Hight 凭借优异的表现升任 SCEA 产品开发主管，并直接向 Jack Tretton 汇报工作。

2006 年，随着平井一夫调离 SCEA，担任 SCE 总裁，John Hight 的老上级 Jack Tretton 升任 SCEA 总裁，他立刻提拔 John Hight 出任圣莫尼卡制作组的主管，领导 150 余名员工，以及 SCEA 手中最大的王牌——《战神》系列"。在《战神 II》的开发过程中，John Hight 充当了幕后监管的角色，不过在《战神 III》开发伊始，他却走向了前台，直接担任游戏的执行制作人。在 John Hight 看来，《战神》前两作发售时，PS2 已经是主机战争当之无愧的胜利者，而《战神 III》的表现，则对 PS3 未来走向有着重大影响。

在前作开发过程中，或多或少暴露了一些管理问题，于是他决定亲自出马参与开发。不过 John Hight 一再强调，自己只负责团队管理，有关游戏本身的内容或设计，完全交由创意主管 Stig Asmussen 负责，就像当年他与 Westwood 创始人 Breet Sperry 分工开发《救世传说》时一样。

Westwood 的程序主管 Michael Booth，与 John Hight 的经历有颇多相似之处，他也参与了《救世传说》的开发，同样没有得到 EA 的工作合同，不过在离开 Westwood 后，他选择创建了一家自己的游戏公司：Turtle Rock Studios。这间公司成立初期主要提供外包服务，陆续为 Valve 制作了《反恐精英：零点危机》以及《反恐精英：起源》的地图包。在积累了充足的研发资金后，正式启动了一项秘密的次世代游戏开发计划。作品的灵感来自于《反恐精英》，强调多人协作，不过对抗的双方变成了幸存者 VS 僵尸，没错，它就是鼎鼎大名的《求生之路》(Left 4 Dead)。游戏累计销量达到 250 万套，Metacritic 综合媒体评分高达 89%。直到现在，Michael Booth 还记得 westwood 创始人 Breet Sperry 有关维护创意氛围的经典评论："没有宽容，就没有个性，也就不会有利润。"

Michael Booth 非常强调开发人员的个性，因为从个人角度讲，创新的本质仍是一个充分调动大脑机能，在智力、情感、欲望、性格等诸多因素的合力下产生的创造性


▲ SCE 圣莫尼卡工作室主管 John Hight

行为。由于《求生之路》的巨大成功，Valve 正式收购了 Turtle Rock Studios，仅此一项，Michael Booth 就入账千万美元。虽然 Valve 很快关闭了 Turtle Rock Studios，将全体成员转移到西雅图的办公室，不过 Michael Booth 依然领导着开发团队从事《求生之路 2》的制作。游戏发售后，仅 X360 版本的销量就突破了 200 万套，Michael Booth 也由此进入了游戏产业一线制作人的行列。当谈到在 Westwood 的工作经历对自己职业生涯的影响时，他诚恳的表示："我不想用最好或最优秀这样的词汇来形容 Westwood，但我要说，在这里工作的点滴时光，教会了我一些重要问题的答案，为什么取得成功？成功的行为是什么？究竟要遵循怎样的开发文化？"


□《求生之路 2》虽然评价不是很高，但再创销售佳绩。

游戏吉尼斯—字句之间天地宽

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

凭借扣人心悬的故事和各类精妙的谜题，文字冒险游戏用 20 多年的时间把自己进化成了一个与众不同的全新游戏类型。用不着输入 1/4 圆这样的复杂操作，也不必为了跳不过去的沟壑或打不死的 BOSS 而气馁，你需要的只是坐下来静静地欣赏，那字句间延伸开来的神奇冒险。

编译 六段音速 美编 anubis

文字冒险游戏的历史，可以一直追溯到上世纪 80 年代初。1984 年，一款名为《魔法权杖》的作品问世，成为了世界上**第一款文字冒险游戏**。不过，它的诞生在很大程度上也要归功于 70 年代流行的纯文本游戏所奠定的深厚根基。这类游戏的一个共同特征是重视叙述，玩家通常是混入游戏环境中的，通过调查、解谜以及与其他角色的交流来触发新的变化并推动剧情进行。最早具备这一基本框架的游戏名叫《大洞穴探险》，是 1975 年在 PDP-10 型计算机上推出的，它融合了一些幻想和谜题要素并通过一个简单的指令系统将它们整合起来，为后来的许多同类作品提供了灵感。

早期文字冒险游戏的输入完全是通过键盘来完成的。比如，玩家通常会被给出一段关于自己所在位置的描述，然后要输入诸如"进入"或"向北"之类的简单语句来继续发展故事。随着技术的进步，一些冒险游戏开始逐步采用更为直观的图像来代替一部分文字内容以加强表现力。1980 年，在苹果 II 型计算机上诞生了**第一款带有图像的文字冒险游戏**《神秘屋》。

上世纪 80 年代中期，Sinclair 公司的 8 位个人电脑 ZX Spectrum 迅速崛起，也带动了一批优秀的文字冒险游戏问世，这其中就包括以 J. R. R. 托尔金原作为基础制作的《霍比特人》。真正为文字冒险游戏划定类型和定位标准的，是 1984 年在 Macintosh 计算机上推出的《魔法权杖》。在这款游戏中，镜头会在一幅幅不同的画面中切换，玩家则要在屏幕上点击角色或物体与他们发生互动，还可以在弹出的下拉菜单中选择类似"查看"和"休息"之类的指令。然而，尽管在许多方面都提供了具有启发意义的范例，但《魔法权杖》当时并没有被多少人接受，直到后来《国王密使》、《空间探索》和《花花公子拉瑞》等作品出现，才让这个游戏类型开始变得广为人知。

1987 年，Lucasfilm Games 推出了他们的《疯狂豪宅》，一款在文字冒险游戏发展史上有着突破性意义的作品，其采用的 SCUMM 引擎（应用于本作的一种脚本创建程序）也成为了后来 Lucasfilm Games，也就是现在大家熟知的 LucasArts 许多游戏的开发基础。借助 SCUMM 的帮助，游戏中可以执行的所有指令都会被在屏幕下方列出，玩家只需点击某个特定的动词，再结合能够与之发生互动的道具或人物，就可以直观快捷地进行操作。以当时的技术标准来看，这种一目了然的设计无疑是革命性的。后来的许多作品，比如《猴岛之谜》、《疯狂时代》和《山姆与迈克斯》，又在《疯狂豪宅》的基础之上，进一步对输入和交流界面进行了不断的完善。

上世纪 90 年代中期，文字冒险游戏终于进入了诞生以来的黄金时代，这一阶段诞生的人气作品包括 1993 年的《神秘岛》和风靡一时的"《断剑》系列"。鉴于文字冒险游戏这一特殊的类型，使得许多经典文学作品非常适合被改编成游戏，H.P.Lovecraft 的短篇小说《恶魔的呼唤》就衍生过多部游戏作品。

90 年代中后期，文字冒险游戏迎来了一段漫长的摸索与徘徊过程。由于玩家们开始更倾向于那些速度快、动作性强的游戏类型，导致文字冒险游戏的受众面和影响力跟着逐年缩小，能够在用户中产生广泛共鸣的作品也越来越少。1997 年发售的《无尽的旅程》，是近年来获得媒体评价最高的一款文字冒险游戏，即便如此，也还是有不少人批评它"缺少动作要素"。

任天堂的 NDS，为文字冒险类游戏的复兴带来了新的希望。伴随着这台老少皆宜的掌机在全球范围内的持续热卖，许多富有创意的优秀作品也开始如雨后春笋般崭露头角，Capcom 的"《逆转裁判》系列"和 level-5 的"《莱顿教授》系列"，都是其中最有代表性的品牌。这些新兴作品的大红大紫，不仅仅让开发商们看到了其中蕴含的无限商机，也重新唤醒了大众对这个历史悠久的游戏类型的热情。（本文所使用的游戏分类方法以吉尼斯世界记录官方认定标准为依据）



0——发行商Sierra在《花花公子拉瑞在纨绔子弟岛》这款游戏上投入的宣传经费总额。原因是当时公司对它究竟能不能卖出去都没把握，就更不要提花钱打广告了。

创纪录游戏 RECORD-BREAKING GAMES

花花公子拉瑞 LEISURE SUIT LARRY



PC/X360/Xbox/PS2/PS3

开发商：Sierra On-Line

发行商：Sierra On-Line

拉瑞·拉法尔，"《花花公子拉瑞》系列"的主人公，在其40多年的职业生涯中吸引了无数女性并与她们一起周游世界，造访全球顶级的酒店和赌场，尽情享受五光十色花天酒地的世界。尽管部分色情内容曾遭到过质疑，但没有人怀疑这是一个处处充满幽默与智慧的系列。

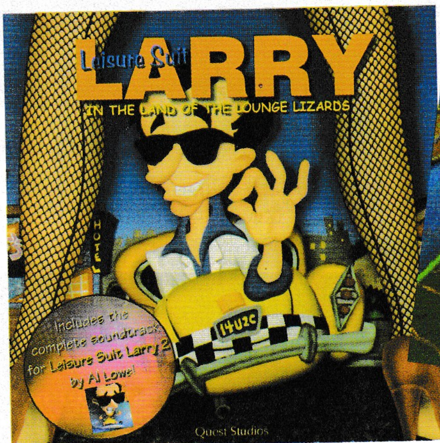
最长寿的动画文字冒险游戏

"《花花公子拉瑞》系列"迄今为止的服役时间近23年，系列第一款作品《花花公子拉瑞在纨绔子弟岛》是于1987年在PC上发售的，最新续作《花花公子拉瑞 票房崩溃》则是在2008年上市的，同时对应多个平台。实际上，这个系列本应有更多作品问世，无奈其中的一些难逃被取消的厄运，比如计划中的第18款续作《欲望太空》就是个例子。



比游戏更畅销的攻略本

根据发行商Sierra On-Line提供的数据，1987年在PC上首度问世的《花花公子拉瑞在纨绔子弟岛》，其攻略本的累计销量甚至超过了游戏本身，而这一成就在很大程度上要归功于盗版的贡献。在发售的第一年里，本作攻略本的销量就超过了百万，但当时游戏仅卖出了25万套左右。





第一款成人向动画文字冒险游戏

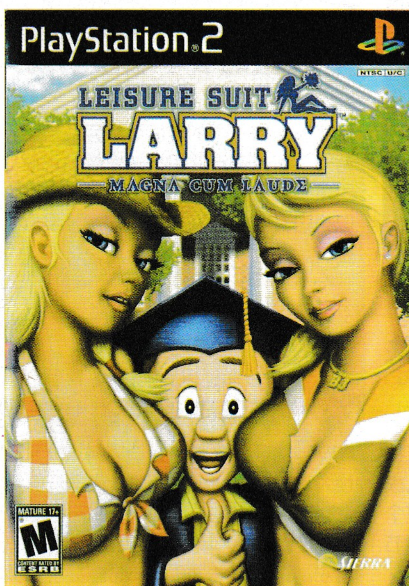
"《花花公子拉瑞》系列"从诞生起至今一直在坚持着服务广大男性玩家誓要将杀必死贯彻到底的光荣传统，事实上该系列的首款作品《花花公子拉瑞在纨绔子弟岛》也是电子游戏业历史上第一款面向成人用户群的动画文字冒险游戏。正是因为这个原因，游戏内置了一个年龄评定系统，通过一系列多选式提问来对玩家进行试听级别限制。而这些问题，开发者相信是只有成年人才会知道答案的。

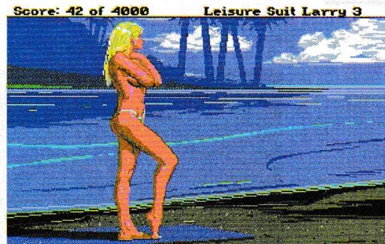
最"色"的动画文字冒险游戏

由于"《花花公子拉瑞》系列"的主旨之一是诱使女性上床，游戏本身就不可避免地会招致各种批评，一度曾被看作是游戏业历史上最色的文字冒险游戏。该系列首款作品《花花公子拉瑞在纨绔子弟岛》，发售首周只卖出了2000套，但在随后的一年里销量很快就超过了250000套。

《花花公子拉瑞》的最快通关纪录

《花花公子拉瑞6》的最快通关纪录是在2007年11月11日由一位名叫"Spor"的玩家创下的。根据adventure-speedruns.com的核实，他在不存盘的前提下只用了24分02秒就完成了游戏。





第一款允许玩家切换主人公的动画文字冒险游戏

《花花公子拉瑞3》允许玩家在游戏时选择不同的角色，通过不同的视点来体验整个故事。这在所有Sierra发行过的文字冒险游戏中还是第一次。玩家可以选择扮演拉瑞，也可以切换到激情帕蒂，一名渴望寻找梦中情人的年轻女孩。

豆知识 / TRIVIA

Al Lowe设计并撰写了初代《花花公子拉瑞》的剧本，他也是系列前5款作品的作者，直到《花花公子拉瑞7 爱上航海》。尽管曾表示对于这个系列能够如此长寿感到十分欣慰，但Lowe也多次暗示自己对续作中的角色设计并不满意，甚至曾表示如果自己参与开发的话，大概会把一切推翻重来。

豆知识 / TRIVIA

"《花花公子拉瑞》系列"早期的大部分作品都是让玩家扮演40岁左右的拉瑞·拉法尔到处寻花问柳。但在最近的一些作品中，拉瑞的侄子拉瑞·拉维纪开始渐渐崭露头角成为新一代情圣。在游戏中拉维纪虽然还只是大学生，但在泡妞把妹方面的经验与他的叔叔比却有过之而无不及。

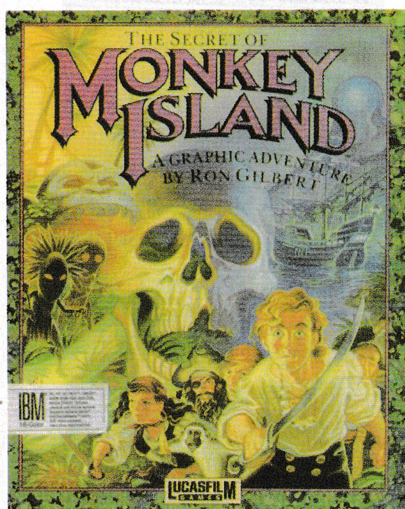
豆知识 / TRIVIA

《花花公子拉瑞 口袋聚会》本应是历史上第一款使用到卡通渲染（一种让图像更具手绘风格的渲染技术）的掌机游戏。但遗憾的是，这款2004年公布的对应诺基亚N-Gage的游戏最终也没能发售。

12——《猴岛之谜》中可以被选择并用来表现一个动作的动词数量。不过在最后正式发行的 CD-ROM 版中，可使用动词的数量被下调到了 9 个。

豆知识 /TRIVIA

尽管游戏中险象环生的猴岛只是虚构，但在现实中的加勒比海上确实有这么一座岛屿，它的名字叫做“Monos Island”，而“Mono”在西班牙语里的意思就是“猴子”。



豆知识 /TRIVIA

在《猴岛的诅咒》通关之后，主人公小盖与美女市长伊莱恩原本有一段合唱上演，然而这首名为“恋爱纲领（Plank of Love）”的歌曲处于种种原因最后没能在正式版中被收录，不过我们这里有它的一段歌词：

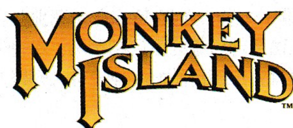
You've got booty I want the most,
I'm not talking about your money.

My life's as dry as whole-wheat toast,
without you, my plunder-bunny

考考你 /QUIZ

“《猴岛之谜》系列”男主人公小盖的全名是什么？

猴岛之谜 MONKEY ISLAND



PC/PS2

开发商：LucasArts

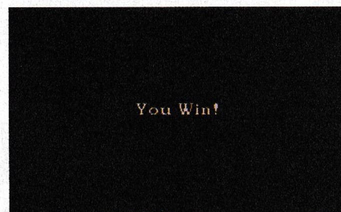
发行商：LucasArts

第一款拥有独立音轨的文字冒险游戏

《猴岛之谜》是第一款为不同场景录制独立的完整音轨的文字冒险游戏。迈克尔·兰德是这款游戏背后所有曲目的作者，他也是现在LucasArts中惟一一位从未变动过的音乐制作人。续作《猴岛之谜2 里查克的复仇》，是**第一款运用LucasArts的iMUSE音效系统**的游戏。这项技术让游戏的背景音乐能够与画面上的动作实现同步运作，为主人公小盖的冒险带来了更多活力，也为电子游戏配乐的发展历程揭开了全新篇章。

最简单的文字冒险游戏

《猴岛之谜》绝对可以算是史上最简单的文字冒险游戏，你甚至不用玩就可以直接通关。游戏开始时，玩家只要按一下计算机键盘上的CTRL+W键，就可以直接在屏幕上看到巨大的“You Win”字样以及最后的通关剧情。



《猴岛之谜》最快通关纪录

《猴岛之谜》的最快通关纪录（当然是在不使用前面那个秘技的前提下），是由一位名叫“迈克”的玩家创造的，他解决所有谜题并完成整个游戏的用时只有39分12秒（各章节的累计完成时间）。

立志成为大海盗的少年盖布拉什·希普伍德（人称小盖），在浩瀚的太平洋和神秘的加勒比群岛上经历了一系列神奇的冒险。为了救出被绑架的美女市长伊莱恩，小盖要挑战幽灵海盗理查克设下的重重机关，运用智慧解开猴岛上的种种谜题。



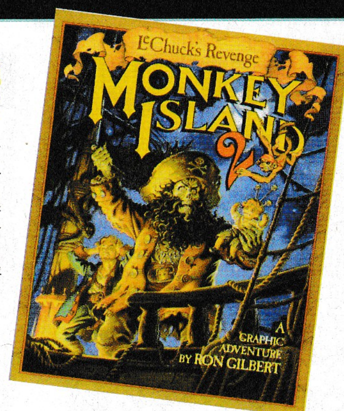
第一款运用人物缩放的文字冒险游戏

《猴岛之谜》是历史上第一款使用人物缩放技术的文字冒险游戏。简而言之，这项技术可以让游戏中的角色肖像或动画造型自由缩放，从而营造出远近不同的视觉效果或用来表现一些剧情需要的镜头特效。



第一款提供两种难度的文字冒险游戏

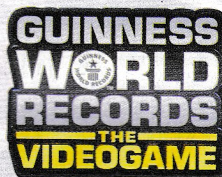
《猴岛之谜2 里查克的复仇》允许玩家以两种不同的难度等级完成整个游戏。在普通难度下，玩家要自己解决所有的难题，但在简单难度下就可以绕过其中的许多解谜过程直接发展剧情。



最具争议性的文字冒险游戏结局

《猴岛之谜2 理查克的复仇》带给了玩家们一个极具超现实色彩的结局，也为这款游戏留下了一个最富争议的结尾。在游戏的最后部分，突然爆出大反派理查克其实是主人公小盖的亲生哥哥，这一突如其来的变故让许多系列FANS感到难以接受，质疑和批评的邮件像潮水一样涌向各类游戏杂志和LucasArts总部。究竟是神来之笔？还是悲剧性的烂尾？时至今日这一争论也没有结束。

2500——初代《神秘岛》中出现的可供玩家探索的区域总数。



神秘岛 MYST

MYST

PC/PS/Xbox/PS2/NDS/PSP

开发商：Cyan Worlds

发行商：Broderbund

《神秘岛》不仅仅是一款游戏，它更是一部气势恢弘的电影。精美绝伦的画面效果给玩家带来了赏心悦目的体验，也让更多人认识到了CD-ROM的优势。在这款第一人称视点的冒险游戏中，玩家可以自由探索人迹罕至的神秘岛，体验充满未知的刺激旅程。



《神秘岛》最快通关纪录

来自美国缅因州南贝里克市的戴兰·刚普提尔，仅用3分18秒就打通了《神秘岛》。这项纪录是在2007年8月22日被创造的。

发售平台最多的动画文字冒险游戏

初代《神秘岛》先后曾在多达11个不同的平台上发售过，因此也是历史上跨平台数量最多的动画文字冒险游戏，曾在Mac、PC、Amiga、CDi、3DO、Jaguar、土星、PlayStation、PSP、Pocket PC以及NDS上推出过。

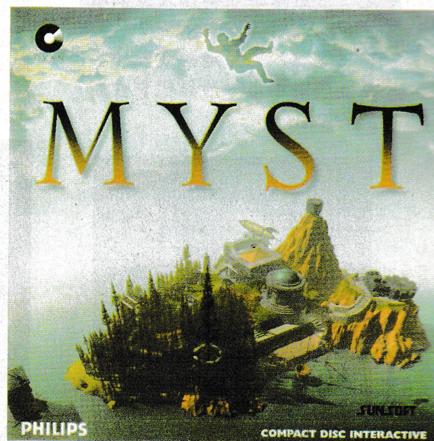
最热销的动画文字冒险游戏

1993年发售的《神秘岛》，一上市便迅速问鼎PC和苹果Mac游戏销量排行榜的榜首，更惊人的是这种强劲的势头在接下来的几年里都始终如一。5年后的1998年，北美最权威的市场调研机构NPD宣布，《神秘岛》的累计销量超过史上任何其他游戏作品，甚至连《雷神之锤 II》和《古墓丽影 II》这样的超级大作也无法企及。初代《神秘岛》的最终销量超过600万套，如果算上后面的几款续作就超过1200万，在2002年EA的《模拟人生》问世之前，它一直是全球最畅销的电脑游戏。

豆知识 /TRIVIA

《神秘岛》曾有过3部主题小说，是由游戏的设计者罗宾·米勒和兰德·米勒以及科幻作家大卫·温格罗夫联合创作的，它们分别是《神秘岛 亚卓斯之书》、《神秘岛 绽雅纳之书》以及《神秘岛 德尼之书》。





销售速度最快的文字冒险游戏续作

作为初代《神秘岛》续作的《神秘岛 II（Riven）》，是1997年当年发售的所有游戏中销售速度最快的。尽管10月29日才刚刚上市，但这款游戏还是在短短3个月时间里迅速卖出了近150万套，成为了历史上销售速度最快的文字冒险游戏续作。英国电影和电视艺术学院授予了《神秘岛》1998年第一届互动娱乐成就奖，它也是当年获得提名数目最多的一款参选作品。

最和谐的文字冒险游戏

之所以这样讲，是因为在《神秘岛》当中，几乎没有对白、没有敌人、没有时间限制、甚至没有死亡的概念存在，绝对可以算是所有游戏中最和谐、含暴力成分最少的一个。许多人相信，《神秘岛》的热销在很大程度上要归功女性玩家，正是由于没有暴力内容且各类谜题设计得十分巧妙，才能让本作得以备受女性的青睐。据相关统计，《神秘岛》的用户中有25%是女性，这也让它有幸成为了最受女性欢迎的文字冒险游戏。





11——《山姆和麦克斯》游戏版前两季中Telltale Games公司所推出的章节数。

豆知识 /TRIVIA

LucasArts的文字冒险游戏《冥界狂想曲（Grim Fandango）》，最初原本叫做《死亡契约（Deeds of the Dead）》，但由于发行商方面不喜欢把自己的商品跟死字联系在一起，最后才不得不中途改名。



作为传奇冒险游戏“《国王密使》系列”幕后的主要功臣之一，资深游戏制作人罗伯塔·威廉姆斯（Roberta Williams）将《魔魂》列为她游戏设计者从业生涯中惟一最具代表性意义的作品。



▲Sierra Online联合创始人之一、著名游戏制作人罗伯塔·威廉姆斯。

悬疑冒险游戏《第七访客》的故事是以一座闹鬼的大房子为舞台展开的。制作方最初本打算实景拍摄全部游戏场面，但最后由于预算不足只得放弃了这一方案，改为采用计算机制作的3D预渲染场景。

在进军电子游戏业之前，大狗山姆和兔子麦克斯这对组合原本出身自漫画家族。他们的创作者是美国著名的卡通画家和插画家史蒂夫·珀赛尔。

文字冒险游戏中的吉尼斯世界纪录

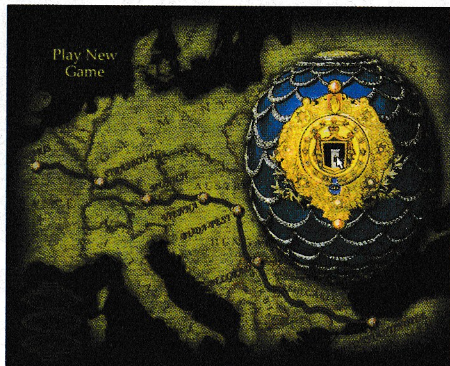
第一款运用SCUMM引擎的游戏

LucasArts的第一款文字冒险游戏《疯狂豪宅》于1987年问世，它使用了具有革命性意义的全新游戏引擎SCUMM。SCUMM是Scrip Creation Utility for Maniac Mansion的首字母缩写，它将游戏中指令的执行过程以更为直观的方式呈现给玩家，使人机互动界面得以进一步完善，对于文字冒险类游戏的发展有着至关重要的意义。SCUMM引擎曾先后被LucasArts使用在13款游戏的开发中，其中就包括著名的“《猴岛之谜》系列”。



最糟糕的文字冒险游戏首发

由《波斯王子》之父Jordan Mechner制作的《东方快车谋杀案》，耗费了6百万美元的巨资开发，预定在1997年4月1日正式上市，最初的销售目标为100万套。然而当游戏的发售日即将来临时，发行商Broderbund公司的市场部却突然中途退出，所有相关的广告推广活动也一并终止。接着，本作发行商之一的Softbank宣布退出游戏业。此后不久，Broderbund被The Learning Company收购，其所有游戏产品的销售也被叫停。就这样，《东方快车谋杀案》在上市几个月后就被全部撤下了货架。2000年，Interplay公司买下了这款游戏的版权并重新推出了廉价版，但好景不长，Interplay也很快宣告破产。《东方快车谋杀案》就仿佛被诅咒了一样，几经周折后终于彻底人间蒸发，最终只卖出了不到10万套。



第一款直接与iTunes互动的游戏

“《断剑》系列”的第4款续作《断剑 死亡天使》，提供了一个与苹果在线音乐销售服务能够直接互动的链接，玩家可以通过游戏直接访问iTunes商店购买这款游戏的原声音乐集，其中收录有游戏作曲家Ben McCullough以及英国电子乐队Ubernoise演奏的曲目。

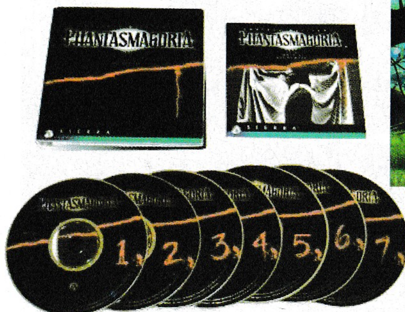
收录语音最多的文字冒险游戏

由Empire Interactive公司推出的英语版《无尽的旅程》（1999），收录了近8300段独立的语音样本。随后，这款游戏由被陆续翻译成10种不同的语言并在多个多家和地区被发售。



使用CD数目最多的文字冒险游戏

《魔魂（Phantasmagoria）》是Sierra Online于1997年在世嘉土星上发行的一款恐怖冒险游戏（仅对应日本），当时共收录了8张CD，后来发行的PC版也有7张碟之多。之所以会这样，是由于本作包含的全动感视频（FMV）数量太多，为了防止游戏过程中换盘过于频繁，每张CD中都包含了大量重复的数据。



◀PC版《魔魂》的包装和全部内容。

游戏吉尼斯—天马行空的跨界游戏

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

在电子游戏的世界里，并非所有作品都能被准确无误地划分类型。究竟是益智？还是平台动作？亦或是冒险解谜……你可能不会相信，但事实上类似这样的游戏在我们身边有许多许多，其中的一些可能自童年起就一直陪伴着你，我们称它们为“跨界游戏”。

第一款让人产生“这是什么”疑问的跨界游戏诞生于1952年，它的名字叫做《A.S.Douglas's OXO》，玩法类似于现在3x3的井字格游戏。有许多支持者相信，它是世界上历史最悠久的电子游戏，但对于其类型的定义却存在不少分歧，有些人认为它是一款策略游戏，另一些则坚持把它划到益智游戏的范畴。不过，就现在我们对电子游戏类型的理解来看，更多人倾向于将它归为数字游戏。

上世纪最具代表性和革命性意义的跨界游戏大概就得算是《俄罗斯方块》了。《俄罗斯方块》是由俄罗斯人亚历克斯·帕杰诺夫在1985年发明的，其灵感来自于传统的多边形拼板玩具。拜任天堂的Game Boy所赐，《俄罗斯方块》很快就成为了风靡全球的益智游戏，现在它依然是世界上**被移植、翻版、重制次数最多的电脑游戏**。不仅如此，它也是后世许多著名益智游戏的诞生契机和灵感来源。

然而，对于《俄罗斯方块》类型的争论直到现在也没有平息。有相当数量的学者相信，《俄罗斯方块》应该是一款策略而非益智游戏，因为玩家在游戏过程中的每一次操作通常都具备明确的目的性，高手在游戏时还会重视计划性和临机应变的反应力，而这些技能通常被认为是传统益智解谜游戏所不需要的。从这个角度来看，我们可以将它列为娱乐型的策略游戏。

进入上世纪90年代之后，难以被归类和定义的跨界游戏数量开始变得越来越多，它们覆盖了几乎所有我们现在已知的游戏元素，从策略、韵律到射击和动作，其中的代表既有简单易懂的《宝石方块》，也包括像《爆裂无敌班凯奥》这样弹幕多到令人眼花缭乱的射击游戏。

类似上面提到的这些游戏，通常都会给人留下一种共通的印象，那就是看起来缺乏技术上创新和突破，但这种情况最近几年也在发生着翻天覆地的变化，对物理效果和精确互动的再现，正开始越来越多地渗透到游戏世界的每个角落。最近问世的跨界游戏，比如EA的《轰隆魔块》或索尼的《小小大星球》，几乎将物理和互动作为了游戏的核心要素。当然，这在很大程度上要归功于3D引擎和新物理模拟技术的发展进化。

尽管现在已经有不少动作类的电视游戏开始将重心放到真实的物理互动表现上，但实际上真正将这一元素发挥的淋漓尽致的是那些互联网上流行的低成本小制作的迷你游戏，比如《线条骑士》和《玩偶功夫》等等。这些由独立开发商或小工作室创作的游戏不需要巨额的开发经费，也用不着铺天盖地的广告宣传和市场推广，但惊人的渗透性和蔓延速度还是让它们很快成为了上班族们打法无聊时间的休闲娱乐首选，惊人的普及率和认知度让大规模的发行商们最终意识到了它们的价值所在。

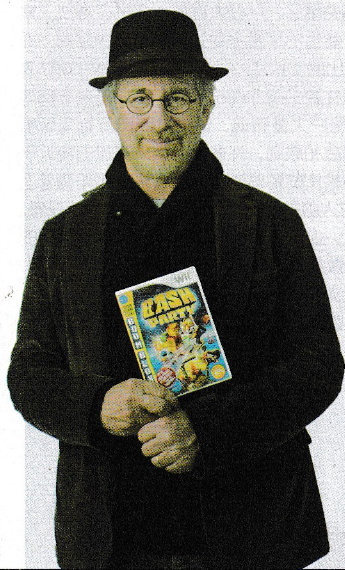
各类FLASH休闲游戏网站、手机游戏以及PlayStation Network和Xbox Live这样的家用机专用网络服务的迅速崛起，从很大程度上促进了游戏元素的融合和进化，催生出了更多更为多彩的跨界游戏，而任天堂在其中做出的贡献尤为显著。NDS和Wii帮助游戏业聚拢了比以往更多的非传统核心玩家，这些被称为“轻度玩家”的用户大量涌现，让开发商们开始重新考虑游戏设计的理念和原则，许多过去从未有过的接近于实用软件或工具性质的游戏渐渐崭露头角，比如有着上亿套销量的“《成人脑力锻炼》系列”就是其中的佼佼者。

不得不承认，自诞生的那一天起，电子游戏类型的交融和变化从未像最近几年这样深刻和频繁。毫无疑问，越来越多的游戏即将或正在循着这个趋势进化着。惟一的问题是，该怎么给它们归类。



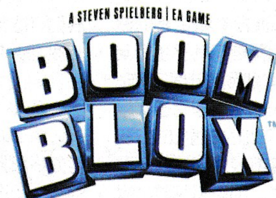
豆知识 /TRIVIA

《轰隆魔块》是最早支持头部动作侦测的益智游戏，游戏能够通过遥控器手柄和摄像头来感知玩家头部的活动，进而调整游戏中的镜头。在2008年3月的游戏开发者会议上，本作执行制作人Lou Castle为与会者展示了运用该技术进行游戏的过程，不过遗憾的是，该功能最终没有出现在游戏的正式版中。



创纪录游戏 RECORD-BREAKING GAMES

轰隆魔块 BOOM BLOX



Wii

开发商：EA

发行商：EA

斯皮尔伯格的第一款游戏

《轰隆模块》是奥斯卡奖得主、好莱坞名导演斯皮尔伯格亲自参与制作的第一款游戏。不过，这并不是这位大导演第一次与游戏业打交道。早在1995年LucasArts发行《异星传奇(The Dig)》时，斯皮尔伯格就曾经献计献策并提供了自己构思的原创故事，他也是这款游戏的编剧。

轻松简单却乐趣无穷的游戏方式让《轰隆魔块》备受益智游戏爱好者的推崇。玩家在游戏中要使用各种形状的方块搭建巨大的建筑并将其一口气推倒。与其他同类作品不同的是，《轰隆魔块》并非单纯的搭建或消除，而是更重视二者的有机结合。玩家不仅要在堆砌方块上花费一番心思，还要考虑如何华丽地将它们推倒。

Wii平台最受好评的益智游戏

根据Metacritic和GameRanking两家权威评测汇总网站的综合统计，截止到2009年底，EA的《轰隆魔块》是任天堂Wii主机上获得媒体评价最高的益智解谜游戏。在计算两家所收集的各种评分和评测结果后，本作的平均得分达到了和85%(Metacritic)和85.37%(GameRanking.com)

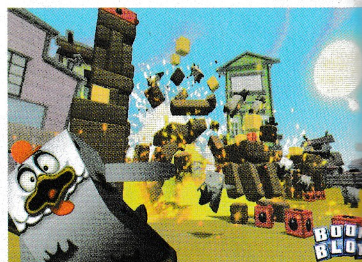


最逼真的物理演算

与迄今为止的绝大部分益智游戏不同的是，《轰隆魔块》提供了极为逼真的物理演算和模拟功能，这是以往所有那些单纯模拟2D物体移动的游戏所无法比拟的。《轰隆魔块》精确的物理演算和逼真的互动效果的基础来自于先进的Havok物理引擎，根据这款游戏的制作人Amir Rahimi的介绍，《轰隆魔块》发挥了Wii主机核心处理器几乎全部的图形运算机能，以保证游戏中的每个物体之间都能具备生动而逼真的互动效果。

Wii平台最畅销的益智游戏

到目前为止，Wii上的益智解谜游戏数量并不很多，给人留下深刻印象的就少之又少，而《轰隆模块》则是其中的佼佼者。这款游戏截止到2008年7月供售出了450000套，是当时Wii上所有同类游戏中销量最高的。

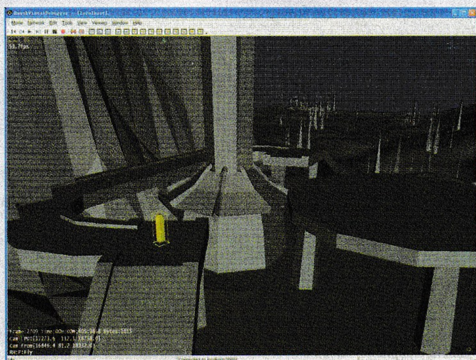


第一款由好莱坞电影导演与电视游戏发行商合作开发的综合游戏项目

2005年10月，好莱坞大导演史蒂文·斯皮尔伯格与EA签订了一份游戏开发合同，双方将合作制作3款原创电视游戏，《轰隆魔块》是其中的第一款，但眼下另外两款游戏依然还下落不明。

关于Havok

Havok是现役主机问世以来游戏开发者们最常用的一种物理引擎，它包括了Havok动作、Havok物理和Havok破坏等几个组成部分，分别能够实现不同的物理特效。截止到现在为止，已经有超过200款的各类游戏作品使用过Havok物理引擎，其中包括诸如《光环3》、《任天堂明星大乱斗X》、《魔兽世界》等在游戏业如雷贯耳的超级大作，当然还有本文提到的《轰隆模块》。除此之外，Havok引擎的改进版也被广泛应用于好莱坞电影CG制作中，比较有代表性的作品包括1999年的《黑客帝国》和2006年的《海神号》。



◀Havok物理引擎被广泛应用于游戏开发领域。

65000——1991 年首款《疯狂旅鼠》发售时的首日销量。

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

疯狂旅鼠 LEMMINGS



PC/PS/PS2/PS3/GBA/PSP

开发商：DMA Design

发行商：Psygnosis

本作的主角是一群看起来很像地精的可爱旅鼠，玩家的任务就是要使用各种道具，引导它们躲避重重危险到达迷宫的出口并顺利逃脱。游戏收录了总数达 120 个的关卡，所有关卡分为休闲、技巧、繁琐和混沌 4 种类型，分别代表着 4 种难度级别。

2008 年英国最成功的游戏开发商

拜《横行霸道 IV》的空前成功所赐，《疯狂旅鼠》的开发者 DMA Design，也就是后来的 Rockstar North，有幸成为了 2008 年英国最成功的游戏开发商。无论是从商业角度还是从荣誉角度来看，当年都无人能出其右。

▲《疯狂旅鼠》中的主人公——旅鼠。

最搞笑的死法

《疯狂旅鼠》与大多数同类游戏不同，并没有令人垂头丧气的 GAME OVER。实际上游戏中的旅鼠确实也会挂掉，但开发者将这一在电子游戏中极为常见的过程设计得趣味性十足，为了亲眼看到旅鼠们前赴后继拼命的滑稽样子，你不会介意偶尔的失败。因此，从这个角度讲，本作也是最早鼓励玩家们主动挂掉的游戏。

第一款支持间接操作的游戏

《疯狂旅鼠》是第一款引入“间接操作”概念的游戏。简单来说，玩家可以通过点击面板上的几个图标，向由 AI 控制的旅鼠发出一系列指令，从而控制它们的各种行动。现在绝大部分即时战略游戏都在使用类似的操作方法，比如借助一个图标指令来管理某一类单位的某一个特殊动作。从这个角度来看，《疯狂旅鼠》应该是最早具备这一要素的游戏。



第一款支持分屏和鼠标的 Amiga 电脑游戏

《疯狂旅鼠》是 Amiga 电脑上第一款让两名玩家可以使用各自独立的鼠标分屏游戏的电脑游戏。虽然这种联机模式当时被认为非常有趣，但遗憾的是打那以后的所有续作中再也没有提供过类似的模式。



▲《疯狂旅鼠 2》游戏画面

第一款支持“快进”的《疯狂旅鼠》

最早发售的《疯狂旅鼠》并不带快进的指令，这就意味着玩家们在游戏时必须一直等着旅鼠们走到终点或是全部挂掉。直到街机版《疯狂旅鼠》的开发终止后，快进的指令才开始陆续出现在雅达利 Lynx 版的《疯狂旅鼠》中，后来的续作《疯狂旅鼠 2》也继承了这一要素。

第一款支持场景破坏的益智游戏

《疯狂旅鼠》是第一款真正支持场景破坏要素的益智游戏，玩家在游戏中可以通过挖掘或爆破等方式破坏关卡中的几乎所有东西，这也是本作最具魅力的地方之一。



大数字 / FIGURES

1991 年，当时依然名不见经传的 DMA Design 工作室，在 Commodore Amiga 电脑上推出了他们引以为傲的《疯狂旅鼠》。这款游戏很快得到了玩家们的认同，首日就一口气卖出了 65000 套。时至今日，这个系列已经有超过 2000 万套的累计销量，被先后移植到了 30 多个平台上，从 MD 到 PC 再到 PSP，横跨 4 个家用机时代。



▲ PSP 版《疯狂旅鼠》画面。

豆知识 / TRIVIA

《疯狂旅鼠》的大部分续作都延续了初代的游戏方式和基本类型，除了《疯狂旅鼠弹珠球》和《罗麦斯历险记》以外，前者是一款动作游戏，后者是一款横向卷轴的平台动作游戏。

除了大量原创关卡外，《疯狂旅鼠》中也收录了一些模仿当时 Commodore Amiga 电脑上同类游戏中场景制作的关卡，比如当时的经典平台动作游戏《野兽之影》。

考考你 / QUIZ

《疯狂旅鼠》的开发者更名后接手的另一款创纪录游戏叫什么？

25000——2008年5月Xbox Live Arcade版《Rez HD》的首发销量，本作也是首发销量最高的XBLA游戏。

豆知识／TRIVIA

PS2版《Rez》发售时曾同步推出过一款"特别套装"，其中附带了一种名为"Trance Vibrator"的USB周边设备。这种小装置会随着音乐一起振动，玩家在游戏时可以用手握着它，也可以把它装在口袋里或是放在坐垫下面。尽管基本原理与PS2的振动手柄相似，但Trance Vibrator的振感更为强烈，用以更有效地拓展玩家的共同感觉状态。制作人水口哲也解释说，Trance Vibrator的制作意图就是为玩家模拟身处一只巨大扩音器旁边的感觉。



Rez与音乐方块 REZ/LUMINES

Rez™

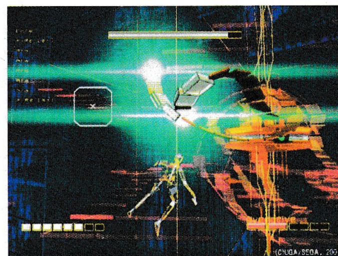
PUZZLE FUSION LUMINES™

X360/PS2/PSP

开 发 商：United Game Artists

发行商：SEGA

《Rez》是一款结合了音乐与视觉元素的射击游戏，既有韵律游戏的动作性，又具备益智游戏的趣味性。《音乐方块》的创作灵感来自于俄国艺术家瓦西里·康定斯基的作品，同时也在一定程度上受到了神经感官关联学的启发，也就是通常所说的共同感觉，让玩家可以"听到"颜色或"看到"音符。



最受好评的Xbox Live射击游戏

根据权威评测汇总网站GameRanking统计的数据，Xbox Live上得分最高的射击游戏是2008年推出的《Rez HD》，DC版《Rez》的高清重制版，其平均得分达到了90%。另据Metacritic提供的统计结果，世嘉DC上获评价最高的射击游戏是初代《Rez》，其平均分高达91%。

《音乐方块LIVE》最高得分纪录

Xbox Live全球排行榜上《音乐方块》挑战模式"基础"模式的最高得分纪录是7117904分。"高级"模式下的全球最高得分纪录为6005100分。这两项世界纪录都是由一名叫做"zrvan"的玩家创造的。

第一款受神经共感学启发的电子游戏

神经共同感觉是医学上特指的一种能够造成感官共鸣的状态。在共同感觉状态下，人们可以对听觉元素产生视觉反应，即听到声音时脑海中浮现出相应的视觉信号，同理也可以对视觉信号产生相应的听觉反应。《Rez》，借助特殊的系统，让视觉、听觉和操作三者之间实现有机的互动，启发玩家的共感神经，成为了第一款以共感为创作基础的游戏作品。



▲水口哲也在会议上谈共同感觉与游戏创作。

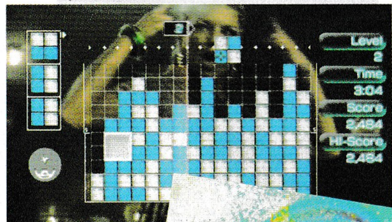
《Rez HD》最高得分纪录

Xbox Live全球排行榜上《Rez HD》"Direct Assault"模式下的最高得分是1788770分，由一位名叫"TrueBluBomber"的玩家创造。除此之外，本作五个游戏区域内的最高得分纪录见右表：

Area	Score	Player
Area 1	300270	Misora Hebari
Area 2	311540	TrueBluBomber
Area 3	354520	Rien Vayle
Area 4	328040	Misora Hebari
Area 5	1264660	mumumu992

第一款受抽象表现主义启发的电子游戏

瓦西里·康定斯基（1866–1944）是一位出生于莫斯科的俄国艺术家，他是现代抽象艺术在理论和实践上的奠基人、著名的包豪斯学派创始人之一，也是现代绘画艺术发展史上具有非凡影响力的一位艺术家。康定斯基曾经将音乐描述为"终极导师"，《Rez》的制作人水口哲也，正是在他的理论启发下获得了创作灵感。



▲元气火箭乐队的虚拟女歌手Lumi，以及水口哲也的《音乐方块Ⅱ》。

第一位主持全球性慈善活动的虚拟歌星

2007年7月的活乐地球东京演唱会（Live Earth Climate Crisis Concert）上，美国前总统戈尔以全息影像的形式现身，向全场观众宣讲这场旨在促使大众环保意识觉醒的演唱会的重要意义。将戈尔请出的，是这场音乐会的主持人，元气火箭（Genki Rockets）乐队主唱Lumi，而她的身分竟然是一位出生于2037年9月11日的18岁未来女孩。实际上，Lumi是由著名游戏制作人水口哲也与日本音乐家玉井健二联手打造的虚拟歌手。在水口哲也的名作《音乐方块Ⅱ》中，Lumi首次作为游戏角色登场。

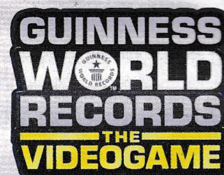
第一款音乐射击游戏

《Rez》区别于所有其他同类作品最显著的特征是用电子音乐代替了以往传统的8位音效。玩家在游戏中的每一个动作都可以产生相应的音符。当玩家们瞄准并消灭敌人时就会产生声音乃至旋律，由此引发出感官的联动，让每一次游戏都演变成动听的歌曲。

最受好评的PSP游戏

由《Rez》制作人水口哲也开发的《音乐方块》，是PSP上最受好评的游戏之一。游戏将声、光、动和益智要素合而为一，创造出了前所未有的游戏体验。根据GameRanking和Metacritic的统计，《音乐方块》一直是PSP上获综合评价最高的游戏，直到《战神 奥林匹斯之链》发售才将这一纪录打破。但直到现在，本作依然保持着亚军的位置。

9999——1986年在8位机上发行的3D益智游戏《一级戒备》收录的关卡总数。

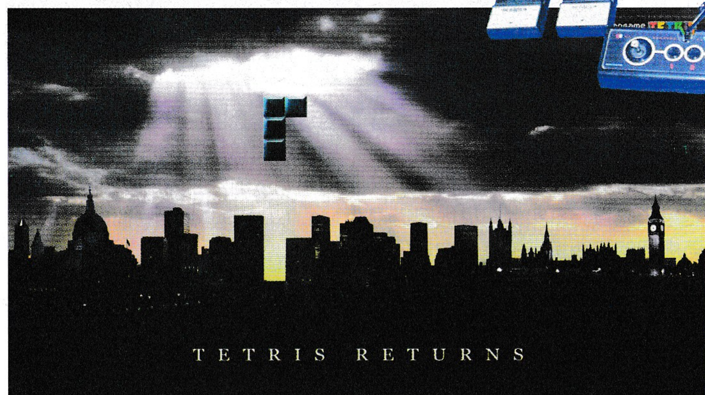


跨界游戏中的吉尼斯世界纪录

最贵的迷宫游戏

对应Vectrex家用游戏机的《波士顿先生大胜利（Mr. Boston Clean Sweep）》是现在地球上最贵的迷宫游戏，每一款的售价可以达到3100美元，差不多可以用来买10台PS3或X360。这款游戏的形式与《吃豆人》非常相似，曾被Mr Boston公司重新注册后用于广告宣传。





最畅销的益智游戏

自从1985年第一款《俄罗斯方块》在PC上问世以来，根据亚历克斯·帕杰诺夫这款传奇作品衍生而来的系列游戏已经在全球范围内卖出了超过7000万套。

任天堂主机上最畅销的益智游戏

Game Boy版《俄罗斯方块》累计售出了3300万套之多，当然这在很大程度上是由于它与这款掌机同捆贩卖。但不容置疑的是，《俄罗斯方块》创造的销售纪录是任天堂所有平台上最高的，即便是同捆Wii遥控器手柄的《Wii Play》也无法与它相提并论。

PS3上最受欢迎的益智游戏

索尼PS3平台上最受欢迎的益智游戏是2008年的《像素垃圾 怪兽》。这款游戏在Metacritic和GameRanking上获得的综合平均分结果分别达到了83%和83.78%。



关卡最多的益智游戏

1986年发行的《一级戒备》共包含有9999个关卡。游戏采用了相当抽象的超现实风格场景设计，玩家要在巨大的迷宫中引导一个心灵感应机器人，一边躲避追逐一边从关卡底层向最高处移动。机器人可以通过吸收能量来创造包括石块和树木在内的物体帮助移动，还可以直接将意识转移给另一个机器人，因此本作也被描述为一款“能量管理游戏”。



支持玩家数最多的益智游戏

Hudson Soft在1996年为世嘉土星推出的《炸弹人》可以支持最多10名玩家同时游戏，但前提是必须有两套土星专用的多人控制器周边。



第一款源自格斗游戏的益智游戏

第一款以格斗游戏为基础创作的益智游戏，是Capcom于1996年发行的《超级口袋方块II Turbo》。这款游戏收录了Capcom的“《街头霸王》系列”和“《恶魔战士》系列”中许多经典角色的二头身Q版形象，但游戏内容与格斗完全无关，是一款通过堆积和引爆宝石来战胜对手的益智游戏。由于大获好评，第二年Capcom又掉过头来推出了以这款游戏中的Q版角色们为主角的格斗游戏《口袋战士》，这也是目前**惟一根据益智游戏改编而成的格斗游戏。**





◀《超级口袋方块》及其衍生作品《口袋战士》。

豆知识 /TRIVIA

2004年的《块魂》，是一款玩法相当另类的作品。玩家在游戏中扮演一个长相古怪的外星人，靠推动手上的圆型装置来收集用来重建宇宙的素材。只要是圆球滚过的地方，周围的所有物体都会被粘在一起，圆球越滚越大直到没东西可粘为止。这款游戏被美国《时代周刊》评为了2004年年度游戏，甚至还获得过日本工业设计推广组织颁发的最佳设计奖。

在著名的平台动作游戏《百战天虫 末日浩劫》中有一种名叫“麦克的地毯炸弹（Mike's Carpet Bomb）”的武器，它的名字实际上来源于游戏开发商Team17工作室所在地附近的一家杂货店。

据初步估算，1981年一年内《吃豆人》的累计游戏次数就达到了2.5亿次之多，堪称地球上最强的迷宫游戏。

豆知识 /TRIVIA

《我与机器人》是第一款使用填充3D多边形的街机游戏，但遗憾的是它并没有雅达利预想的那么受欢迎。为了解决没能卖出去的500台街机框体，雅达利高层最后决定，把这500台机器装进货柜扔进太平洋！又一个都市传说由此诞生。

游戏评台 GAMER CRITICISM

胜负师："游戏评台"的大改版成为了上一辑读者来信最集中的一个话题，约有七成的读者对这种收录全球媒体评价的百家争鸣的方式表示了肯定，但有五成左右的读者表示"游戏评台"在此基础上仍有不小的改进空间。这一次会延续栏目的变革，译者也换了人，因为交接问题，改进需要逐步进行，意见征集也不会就此停止。部分对于这种改变无法适应或持反对意见的玩家，还请以包容之心尝试接受不同的评论风格。如果喜欢看小编们的观点，请关注《游戏机实用技术》的"编辑视点"等栏目。 译 LV6（levelup.cn）

神谷意识流动作游戏的无尽巅峰

猎天使魔女

Bayonetta

机种 PS3/X360 厂商 SEGA 类型 动作 发售日 2010年1月5日（美）

全球57家媒体平均分	
86.09%	89.80%
PS3版	X360版

剧情主题

GOOD 对于监督神谷英树来说，《猎天使魔女》可以说是他在8年前所开创的浮夸华丽风格动作游戏的最终形态。神谷用《鬼泣》奠定了他自创的二级游戏类型：融合了近乎于无限连锁的功夫格斗外加唯美的哥特式艺术特色。但这一次神谷并没有单纯将《猎天使魔女》打造成另一个《鬼泣》，而是大刀阔斧地进行了一系列大胆的改革，摒弃了那些遭人诟病的问题，对形式和职能都进行了大手笔的剪裁，最终才能传递出这样一种既充满了新鲜活力又令人感到亲切的感觉。毫无疑问，这是一款光芒四射难以抵挡的伟大作品。

Simon Parkin **Eurogamer**

GOOD 《猎天使魔女》具备了她应该具备的一切素质。她是绝对意义上的核心向游戏，她的战斗系统如此超前以至于绝大部分玩家永远不可能挖掘出其中的全部精华；与此同时她又做到了最大限度的华丽夸张，足以吸引最广泛的玩家群的目光；她具备一种独一无二但却毫无疑问日本式的风格；她绝对彻底的狂放，主人公是我有生以来玩过的所有游戏中最特别的一个，敌人的设计则如此疯狂以至于你第一眼看到它们时绝对无法想像它们究竟是怎么生出来的；而且，当你抓住规律并掌握窍门时，她所带给你的乐趣将是你难以想像的。

Tom Orry **Videogamer**

GOOD 我可以试着去解释整个故事的来龙去脉，但实际情况是大部分的剧情都疯疯癫癫得让我觉得自己只能接受而没法深思。总而言之你扮演的是贝优妮塔，一位在沉睡500年后一觉醒来突然患上了暂时性失忆症的魔女。在试图找回失去记忆的过程中，她还要干翻如潮水般涌来的天使军团，召唤巨大的妖魔鬼怪割掉巨蛇的脑袋，还会遭遇生活在另一个世界中的人类。哦对了，她在开枪时能手脚并用，她的头发既能变成包裹身体的衣服也能变化成消灭敌人的武器，她能变成黑豹，喜欢舔棒棒糖，而且游戏中大部分时候都在播混音版的"Fly Me to the Moon"。

穿紧身衣、留披肩发、戴性感眼镜的主人公，有着日式美少女游戏中女主角们一样违背自然定理的身材，而且她丝毫不会吝啬展示这些给大家看。事实上在贝优妮塔寻访虚构的欧洲城市的旅途中，玩家能见到的服务镜头数不胜数。所以，《猎天使魔女》可以被看作是一款混合了最高级的战斗系统，最变态的难度和最疯狂和滑稽剧情过场的游戏。

Tom Orry **Videogamer**



视听效果

GOOD 白金工作室的力量自始至终贯穿着游戏的整个主题。《猎天使魔女》抛弃了神谷英树前作中那些灰暗干涩的卡通格调，转而变得更加玩世不恭和不可一世。游戏剧情的呈现十分干练，过场和分镜精巧到位，配合怀旧特效的风格化以及出色的配音演绎，轻而易举地就将玩家彻底征服。故事的表现手法与整体风格相得益彰，用幽默的俏皮话和滑稽嘲讽的对白加以点缀，其手段是过去的"《鬼泣》系列"绝不敢涉及的。

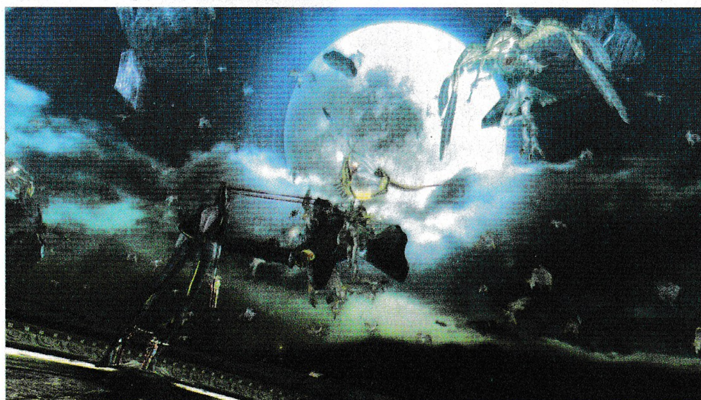
尽管表现手法上的另类可以算是一把双刃剑，当然也包括女主人公那没法用生物学来解释的高挑身材，但成功的角色刻画还是从很大程度上给了游戏业盛行的大男子主义有力的一击，让贝优妮塔成为了人们印象里近年来最强有力的女性角色之一。抛开那些庄重严肃的哥特风格配乐，《猎天使魔女》采用了一种虽带有一丝不协调感但却绝对令人着迷的日式流行与爵士乐相融合的风格。无论是与天使们战斗时那刺激的乐曲还是改编版的"Fly Me To the Moon"都令人印象深刻。

Simon Parkin **Eurogamer**

GOOD 《猎天使魔女》给人的印象总是变幻无常，有时美丽有时又很疯狂。所有生物和整个世界的设计都是那么另类而有趣，让人情不自禁地对每一种新出现的敌人都兴奋不已。图形和特效做的比较到位，角色动画也流畅自如，虽然偶尔有噪点出来烦人，但帧率自始至终都保持稳定。然而，游戏的部分剧情过场令人不敢恭维。从那些不着边际的对天堂地狱的哲学解释，到所有乳沟和臀部的特写镜头，差不多是现今所有主流大作里最猥琐的写照。当然，这到底算不算是不可饶恕的问题可能会因人而异，但在这里还是不得不指出来。

Arthur Gies **Teamxbox**

BAD 抛开游戏性上的卓越与杰出不提，《猎天使魔女》尚称不上完美无缺。游戏中的许多过场和绝大部分带有喜剧性质的剧情要素在残酷战斗的映衬下令人感觉异常古怪，另外配音的演出效果也是参差不齐，有些相当出色，有些则烂到了家。混合棒棒糖，即使用道具来制作棒棒糖的环节，实在是叫人无语；地狱之门商店贩卖的东西价格离谱到让人乍舌；另外游戏中一位



主要NPC角色的讲话风格令人极为不爽以至于我跳过了几乎全部有他出场的镜头。虽然只是一些看起来鸡蛋里挑骨头的小问题，但不得不说这款游戏没有想像中安排的那么出色。

Tom Orry **Videogamer**

游戏系统

GOOD 《猎天使魔女》真正的光辉，只有在进入战斗时才能得到最完美的体现。战斗的重心全部集中于浑然天成的攻击，远程射击与近身搏斗被用庞大且坚不可摧的连锁紧密相连。揭开表面那层狂放不羁又无比壮观的外衣，其核心是类似于《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的连击系统。在这样一个系统下，高手完全可以在不受伤、不中断连锁的前提下行云流水般地消灭掉一个区域里的所有敌人。两者的不同之处在于，《猎天使魔女》能够使用的动作数量更为庞大和丰富，而且其中的绝大部分在最初就已经可以开启。4个武器槽（双手双脚各对应1个）和彼此独立的动作菜单，总是能创造出独具特色的眩目战斗风格。

为了帮你更快地适应这浩如烟海般的战斗动作，白金工作室使用了一种迄今为止最绝顶聪明的读盘画面。当游戏读取下一个关卡的数据时，你可以趁机控制眼镜魔女在虚拟的空间里自由练习各种招数动作。在屏幕的右侧还有一个贝优妮塔所有动作的清单，每一项的旁边都有一个数字，告诉你这个动作你在游戏里一共使用了多少次。这种颇为人性化的做法，把每关开始前的等待变成了一项迷你游戏。更重要的是，通过对动作的不断练习，你也在不断学习着新的技术并逐步开创着属于自己的风格。当读盘工作全部完成后，游戏会自动开始下一关的内容，但你只要按一下“BACK键”就能延长在这个虚拟空间里的练习时间。这一点无疑相当聪明。

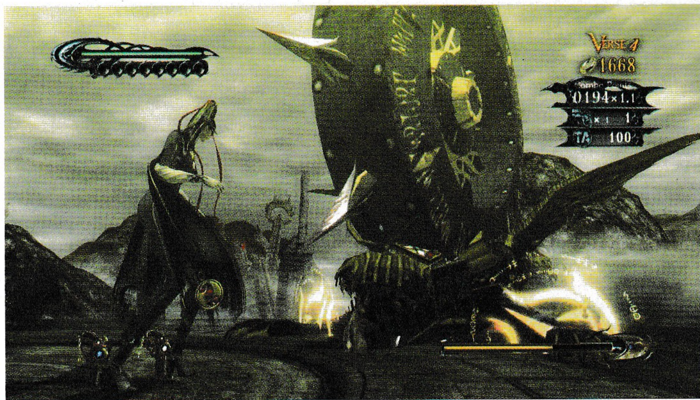
Simon Parkin **Eurogamer**

GOOD 如果《猎天使魔女》不是这么完美，那给它挑刺可能会更容易一些。游戏的战斗很棒，真的很棒。连锁系统和角色动作给人的印象跟《忍者龙剑传》和《鬼泣》的感觉差不多，这就意味着它是相当出色的，而且回避和魔女时间的设计也给这款游戏增加了许多全新的进攻灵感，这是目前任何其他同类游戏都没有做到的。

即便抛开“魔女时间”不谈，《猎天使魔女》的战斗也非常爽快，也只有在像这样的游戏里，成功所带来的成就感才能如此强烈，而且这种成就感本身也会促使那些掌握了游戏诀窍的高手们乐此不疲地挑战下去。连锁攻击的变换非常容易，大部分的敌人都被设计的比较平衡，这也让战斗过程变得更有乐趣。

Arthur Gies **Teamxbox**

BAD 与敌人的遭遇有时很严酷而且稍显不够公平，这时游戏可能会变得让人容易受挫，也是对玩家耐心的最大挑战，爪系天使是这类敌人的代表。在大部分情况下，这类敌人能够对你造成很大的威胁，他们不仅动作迅速而且攻击凶狠，一旦被抓住就很难从连续攻击中逃脱。对付他们要求极为精准的回避来发动魔女时间，但也正是这种挑战性让游戏变得乐趣无穷。直到，



后来他们的强化版再次现身，攻击力更高连锁也更长，就连魔女时间也难以应对。

由于后半程的密度太高，导致战斗变成了一种折磨而非享受。另外后期出现的几种敌人的招式迷惑性很大，让人搞不清楚究竟哪些是攻击动作哪些不是。如果说前半程的战斗是要求玩家依靠快速的反应和周密的策略来取胜，那么后半段的战斗经常就非常仰仗运气的成分，而且你经常得反复重试，同时越来越希望复活点能离你挂掉的地方再近点。

游戏的装备和道具系统，用一个词来形容就是，乱七八糟。虽然有很多武器、技能和道具出售，但在游戏里从没有详细的介绍。更要命的是回复道具的设计，每次最多限购三个而且只能回复那么一丁点HP，根本就是个笑话。

游戏总是给人一种感觉，开发商似乎一直在犹豫究竟该投靠哪一派，是《鬼泣》、《忍龙》还是《战神》？有很多时候就这么游离于三款游戏各自的风格之间举棋不定，从《战神》的疯狂杀戮到《忍龙》那苛刻的精确性要求再到《鬼泣》里对华丽的追求，所以最后，很不幸的，在每个方面都留下了一些缺憾。

Arthur Gies **Teamxbox**

综合评价

仅仅是以看待游戏的标准来衡量的话很难对《猎天使魔女》做出精确的评估：我是否该因为我在游戏时所获得的快感以及那不时闪现的精华而忽略那些差不多花了我同样多时间去观看的华而不实又令人莫名其妙的过场？或者是不是该因此扣除优点所占的时间然后据此减分？在这样一种情况下打分变得格外困难。因此，我愿意给所有有意购买这款游戏的玩家一句忠告：如果你喜欢动作游戏，那么《猎天使魔女》无疑拥有让你一试的价值，因为它有着许多现今同类游戏中最棒的优点。然而，如果《鬼泣》和《忍龙》从未打动过你的心，那么《猎天使魔女》就绝对是同类游戏中你所能想像到的最烂的一个了。

Arthur Gies **Teamxbox**

所有前述优点最终造就了这样一款杰出的范例，回击了某些人经常挂在嘴边的“日本游戏业已死”论调。如暴风般惊人的才华和创造力、老练的技术加深邃的内涵再加罕见的想象力，让《猎天使魔女》无愧于今日所有同类型游戏的顶峰之作。

Simon Parkin **Eurogamer**

《猎天使魔女》是否真的超越了8年前我们所经历的《鬼泣》神话？或许并没有达到神谷英树试图让我们相信的那种程度，但不得不承认这位时髦的魔女还是带来了一款我所玩过的最令人兴奋的动作游戏。她风驰电掣、华丽至极、令人毛骨悚然、难到让人抓狂，同时又带给我极大的满足感和挑战欲。这是一款实实在在的经典，能够将你的技巧发挥到极限，而不仅仅是通关那么简单。

Tom Orry **Videogamer**



小编视点

战斗：本作核心所在，容易让人联想起《鬼泣》和《忍龙》，但流畅度前所未有。
剧情：具有独特的世界观，但剧情给人的印象更多的是其表演性，非游戏的主体。
画面：X360版画质和特效甚为华丽、帧数稳定，PS3版相比之下要下降一级。
综合：不愧为神谷流华丽动作游戏在新世代的进化之作。

LV6 **levelup**

模糊了互动游戏与电影界线的创意之作

暴雨

Heavy Rain

机种 PS3 厂商 SCE 类型 动作冒险 发售日 2010年2月23日（美）



全球63家媒体平均分
89.81%

剧情主题

GOOD 当我们就电子游戏是否已经进化为艺术形式进行讨论时，评论家和学者们总是喜欢问一个简单的问题：游戏能让你哭吗？让我们先讲清楚一点，基本上可以肯定的是，《暴雨》不大可能会让你哭。然而，它所传递的情感体验，却毫无疑问是我玩过的所有游戏中最丰富的。

关注过之前报道的人大概都已经了解了Quantic Dream这款最新作品的大致剧情，游戏以四位主人公各自的视点集中讲述了他们追踪并寻找连环杀人案嫌疑人“折纸杀手”的故事。然而，真正让《暴雨》脱颖而出的并非泛泛的背景，而是游戏本身所讲述的这个毫无掩饰的面向成年人的故事。我这里说的“面向成人”指的既不是那些无关紧要的性暗示内容，也并非暴力镜头或是游戏本身的成人分级。更进一步地讲，说本作面向成人，是因为它从不把任何东西强加给观众。《暴雨》鼓励你将自己想像成游戏的主人公并与之同呼吸共命运，在此基础上让你有机会体验一种更为真诚的感情，就像是在玩一款角色扮演游戏，但与我们已知的典型意义上的RPG又截然不同。与此同时，本作也在试图营造一种成熟的氛围，虽然写出来可能会让人觉得古怪，但实际上当你给孩子换尿布时，确实会有一种心惊肉跳的感觉。

David Ellis **1UP**

GOOD 《暴雨》将自己描述为一部“互动情感剧”，Quantic Dream试图表现的主题从这个短语上就可以一目了然。如果你依旧疑惑，那么我可以告诉你这款游戏里没有爆头或二段跳，你能做的就是控制几个只能做些普通动作的普通人，沉浸于一个发生在灰暗阴沉城市中的讲述生存与死亡的故事里难以自拔。游戏剧情的特定部分具备极高的自由度，会根据你的选择产生不同的变化。虽然角色和场景存在着一些并不完全可信之处，但极为成功的叙述手法依旧营造出了深刻的情感共鸣。

总的来说，可以把《暴雨》看作是一部8小时长的电影，如果一定要套用惯青说法的话，它是一部8小时长的能够让你频繁参与其中的剧情过场。《暴雨》的每段故事情节都是通过4位主人公各自的特定视角来予以呈现的：伊森是一位倒霉的单身父亲，因为失去儿子和与妻子的分居被搞得晕头转向；斯科特是个嗜酒如命又体重超标的私家侦探；麦迪逊是个争强好胜的报社记者，为了抢到一手素材可以不惜玩命；而诺曼是个因为与当地警局意见不合而摩擦不断的FBI探员。

出于个人或职业的原因，四位主人公都与过去两年间不时现身的折纸杀手有着或多或少的联系。四个人都说不上幸福，过得也不算快乐，但你却情不自禁地被他们所吸引，与他们一起踏上了追寻凶手的道路。剧情的流程被分割为多个段落，以四名主人公中的一个或多个为线索同时展开，此外还包括许多必不可少的辅助角色。通常情况下用不了一小时你就能体会到剧中角色们之间错综复杂的联系，而且游戏始终保持着紧凑的节奏不断向前推进。从开始到最后通关，你可能只会在中途停下两三次。

Brad Shoemaker **Giant Bomb**

视听效果

GOOD 一款游戏想要在故事上胜人一筹，靠的无非是剧本和演员。但实际上《暴雨》的场景质量和特效细节，同样做到了真正意义上的引人入胜——无论是褪色的风景画还是破败的公寓楼，这款游戏所营造出的，是一个实实在在且充满生气的世界。每个登场角色看起来都活灵活现，尽管由于动画制作的问题有时会出现一些莫名其妙的小BUG，但不管怎么说，这款游戏所传达情感的细致入微程度，是现今绝大部分游戏难以企及的。

除去偶尔出现的小问题不谈，每一名主人公都让我喜欢。我喜欢他们而且希望他们能早一点达成使命。在深入进行游戏之前我就已经有所准备，准备好迎接其中任何一位主人公的死亡，这也为本就已经紧张到令人窒息的剧情又平添了一层阴云。在《暴雨》的游戏过程中，我不知多少次地意识到自己正心跳加速——并非因为那种廉价而又短促的惊悚，比如像在《生化危机》中那样突然从窗户里蹦出一条狗来，而是因为持续的深层次紧张情绪让我的心不停地颤抖。《暴雨》用令人难以想像的坦率方式描写了痛楚、烦恼以及死亡，但却没有将恐惧转化为单纯的娱乐。相反，你经常要面对不得不在两个同样恐怖的结局中做出抉择的局面。

David Ellis **1UP**

BAD 尽管故事本身引人入胜，但还是有许多不协调在细微之处中闪现。许多单独角色的剧情叙述确实令人印象深刻，但另一些看起来却并不那么自然或者说比较做作，就好像在观看一群机器人按照计算机预设的路线行进，而非有血有肉的人类按照自己的意识在行动。当任性调皮的孩子在购物中心的人群中走散，即便是你所操纵的角色已经距离他近在咫尺，你还是能很快意识到接下来会有不幸发生。当两名角色拥吻的时候，你从他们僵硬又缺乏动感的面部表情上完全感觉不到半点浪漫的火花。另外，尽管绝大部分的配音效果都令人满意，有时候还相当煽情，但其中一些人的发音和措辞听起来却并不怎么地道，尽管所有角色的身分背景都是地道的美国人。

《暴雨》在描绘人类情感剧上所涉足的深度是现在绝大多数游戏可望而不可及的。现阶段要求电子游戏中的虚拟角色能够像《阿凡达》那样精确反应人类特征显然还为时过早，然而游戏中不时出现的笨拙与不协调，激发了我对“恐怖谷”理论（※注）的深入思考，而不是



盯着皮肤阴影和眼球的移动轨迹不放。无论如何，虽然有僵硬的动作和不自然的瞬间，但游戏依然能够牢牢抓住你的眼球，这也是故事本身具备足够吸引力的最好证据。

Brad Shoemaker **Giant Bomb**

游戏系统

BAD 你与游戏互动的形式是借由一套非传统的操作方法来得以实现的：按住R2键让你能在场景中四处走动，而左摇杆的功能则是调整方向。说到底，这一处理手法给人的感觉非常笨拙而且也是整个游戏体验过程中最糟糕的部分。虽然不能把这个系统批成是彻彻底底的垃圾，但我自始至终都无法完全地适应它。当试图在桌椅间移动时，我控制的角色经常会前后不停地晃动，因为在转换方向时似乎总有那么一点点延迟。

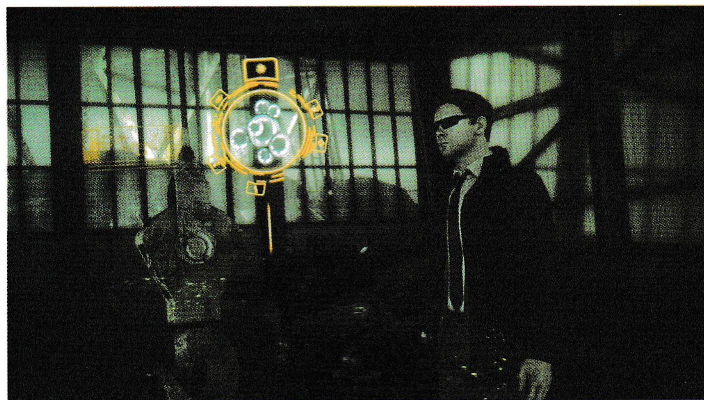
David Ellis **1UP**

GOOD 操作的另一部分体现在你与背景环境的互动上。这一过程是通过遵照屏幕上的提示按动手柄上相应的按键或转动右摇杆来完成的，有时也会使用到六轴感应。这里要说明的是，虽然听起来不可思议，但这个互动的过程真的非常优美。如果有机会的话，我强烈建议你在游戏时使用DualShock 3振动手柄，我相信自从PS的初代《潜龙谍影》之后，就再没有哪款游戏能像《暴雨》这样如此巧妙和充分地运用振动机能。

David Ellis **1UP**

GOOD 《暴雨》在许多方面做得比其他同类游戏更为出色，其中之一便是它的QTE系统。你要亲自参与剧情过程中出现的每一次激烈冲突，可能是与对手搏斗，可能是追逐或被追，也可能是从燃烧的建筑中逃生，你要做的就是抓住时机拼命地按键，但《暴雨》却有着许多与众不同之处。举例来说的话，比如《战神》这样的游戏，假如你的





输入失败了，哪怕只是少按了一下，也得重新开始观看预先录好的动画从头再来。然而《暴雨》的动作戏部分却永远都会准确无误地进行，因为它的进程不仅取决于你做了什么，同样也取决于你没做什么。实际上我们都清楚，并非每个角色都能从栽进河里的汽车中逃生，也不是随便谁都具备从手持利斧的疯子的追杀下全身而退的本事。所以当你在游戏中按错一个按键时，你所操纵的角色也会展现出相应的失误或做出不恰当的举动，但一系列镜头的进程却会让你觉得故事其实就是这么设计的。在这里，游戏用流畅自然而又令人信服的方式抵消了玩家的操作失误，而坐在电视机前的你，每每经历这样的过程时，却总是被惊得险些从坐位上跌下来。

《暴雨》的另外一个过人之处，其实是曾被无数游戏作品不遗余力地鼓吹但却极少能够完美呈现的要素——道德选择。游戏中包含了相当数量的极为严酷的选择交给你来判断，其中的许多是大部分人不愿意看到的。你孩子的生命是否比一个陌生人的生命更珍贵？或者说是否比你自己的生命更珍贵？你是否能原谅一个曾令你咬牙切齿的敌人犯下的罪责？是否能原谅自己爱人的背叛？游戏在整个剧情的推进过程中几乎接二连三地把这些非此即彼、非善即恶的选择抛给玩家。而且每一次选择都有其戏剧性所在，也都会对接下来故事的发展产生明确的影响，尽管其中的大部分并不会很快就显现出来。而这也是我所愿意看到的。你总是不得不在紧要关头去琢磨这些选择的对错，而游戏又强迫你必须在有限的几秒内给出答案，然后承受一系列由此产生的后果。这种设计让游戏更富有真实性，同时也让我觉得自己也在参与其中，而不是单纯看着它展开。看着自己的选择成为构成剧情发展框架的一部分带给人充分的满足感，即便是接下来的最终结果可能并不那么尽善尽美。

Brad Shoemaker **Giant Bomb**

综合评价

在与其他玩过《暴雨》的人交流过后，我知道用“两名玩家绝不会有相同的体验”来形容这款游戏毫无夸张的成分。而且我也建议你在第一次玩的时候不要依靠别人。当你第一次进入游戏时并非被带进菜单画面而是直接观看开场部分，避开章节选择可以让你的体验更加感性和直观。

尽管就长度来说比其他较为典型的多盘制游戏短一些，但《暴雨》所具备的内容之丰富让它绝对值得一买。当我第一次把游戏打通时，故事的结局令我感到非常满意，而且已经忍不住在期待今后能看到更多像这样充实的作品了。《暴雨》可能无法让所有车枪球FANS们感动，但如果你依然相信电子游戏能够在《吃豆人》或《马里奥》的基础上再度进化，那么我强烈建议你支持Quantic Dream的这款惊世骇俗之作。

David Ellis **1UP**

互动情感剧，如果你接受这样一种描述的话，无疑是一种新生的游戏设计方向。尽管现今绝大部分类型的游戏都能够踏着他们无数前辈们所创造的根基前行，《暴雨》却不具备这样得天独厚的优势。它诞生于一个几乎不为人知的领域，也是在这一新领域内的一次喜人的尝试和探索。虚拟互动的故事叙述形式或许还无法像其他传统艺术形式那样与人们产生同样深层次的共鸣，但它毫无疑问是在正确的方向上迈出了坚实的一步。

Brad Shoemaker **Giant Bomb**



小编视点

无论叙事手法、镜头运用或细节刻画都远超现今同类游戏水准的颠覆性作品，同时也是电视游戏在互动情感剧这一支线类型领域的深入探索。作为玩家，你能够体会的不仅仅是一个跌宕起伏、扣人心弦的故事，也是一次非同以往的深度情感交流，值得你去回味、思考和感悟。

——LV6 **levelup**

※注

恐怖谷理论

关于人类对机器人和非人类物体在感情上的变化过程分析的假设，曾被著名心理学家弗洛伊德所阐述，后由日本机器人专家森政弘予以完善和发展，通常被用来形容人类对类人生物或物体在心理上产生的排斥反应，其中的“谷”即是对“好感度对应相似度”关系图中两段最高点之间下跌部分的描述。

水管工胡子大叔再创千万奇迹

新超级马里奥兄弟 Wii

New Super Mario Bros. Wii

机种 Wii 厂商 任天堂 类型 动作 发售日 2009 年 11 月 15 日（美）

全球 54 家媒体平均分

88.12%

游戏系统

GOOD 《新超级马里奥兄弟Wii》真正强大的地方并不在于它将近20年来所有马里奥游戏的优点集于一身，而在于它在做到这一点的同时用一种不可思议的方式让不同水平的所有玩家都能对它爱不释手。在此之上，它又让所有这些玩家都能坐到一起并全身心地投入到游戏里。任天堂花了很多年的时间来开创那些能够成为沟通核心玩家与轻度玩家之间桥梁的游戏，而《新超级马里奥兄弟Wii》则是他们第一次真正用实际行动兑现了对这一理念的承诺。这是一款能够让所有人乐此不疲的游戏，这一点毫无疑问。

当然了，马里奥的FANS在看到这么多亲切而又熟悉的元素被扔进搅拌机里重新混合并以全新的形式出现时肯定会兴奋不已。实际上，《新超级马里奥兄弟 Wii》将所有你所知道所喜爱的马里奥游戏身上的一切优点都吸收了进来，从飞艇到库巴再到隐藏出口，而且用一种前所未见的方式将它们融合到了一起。所有这些经典元素又与大量全新创意并存，比如必须靠遥控器手柄的指针功能才能照亮的漆黑洞穴，或是在天空中庞然大物的脊背上奔跑，亦或是躲避狭窄山洞中爬行的巨大毛虫。特别是这款游戏的所有关卡都能在不更换特定内容的前提下容纳任何数量的玩家，这一点尤为令人赞叹，这也让它在多人联机游戏体验领域拥有了足以与《战争机器 2》或《光环 3 神兵天降》相比肩的非凡灵活性，不同的是《新超级马里奥兄弟 Wii》能够适合任何年龄的玩家。



Jeremy Parish **1UP**

GOOD 《新超级马里奥兄弟Wii》并非NDS版的移植，但确实在许多方面要感谢NDS版打下的基础。这款游戏重现了8位和16位机时代曾在《超级马里奥兄弟》、《超级马里奥兄弟3》以及《超级马里奥世界》中出现过的那些最经典的平台动作游戏体验，而且就和NDS版一样，增加了许多在过去无法想像的全新的游戏元素。你会遇到那些摇摇晃晃的平台，被云层遮住时隐时现的关卡，真正意义上敌人成堆的区域，或是个头大到足够挡住整个屏幕的BOSS。

游戏的操作方式就跟最早的马里奥游戏一样，你可以接上双节棍手柄使用类比摇杆来控制角色，但用接近原始FC手柄的遥控器手柄依然是最佳选择。游戏既有标准的8位机时代操作，也适当地添加了一些对应现役主机的新玩法。除了可以通过倾斜手柄来影响整个世界外，还能利用动作感应功能玩出一些花样来。比如按住按键捡起道具然后晃动手柄把它扔出去，或是在跳到最高点时猛推手柄来个悬空。





游戏非常具有挑战性。不是那种难到让人吐血的程度，但跟之前的NDS版比起来还是要难上许多。想要一路过关斩将见到最终BOSS的话就要花上几个小时时间，然后回过头去再重新收集每个关卡中的3枚大金币并开启更多关卡还要花更长时间。最后，作为对游戏时间的进一步延长，还有多人联机模式等着你。

Craig Harris **IGN**

GOOD 就像过去十几年里那些最棒的2D马里奥游戏一样，《新超级马里奥兄弟Wii》非常有挑战性，甚至到了让人拍案叫绝的程度。即便是最有经验的动作游戏达人也要花上一番力气，绝不仅仅是能让你回忆起经典的《超级马里奥兄弟3》的程度。尽管《新超级马里奥兄弟Wii》看起来和玩起来很像它在卷轴动作游戏领域的那些伟大先辈，但实际上游戏中增加了足够多的新要素，比如允许4名玩家同时参与，可以让它一下子就变成足够让你忙做一团的游戏。但不管你是选择独自挑战，还是投入到那时而欢乐时而垂头丧气的多人联机模式里，《新超级马里奥兄弟Wii》都是一款值得尝试的作品。

超高的难度最初可能会吓到一些新手，但要不设法迎合广大轻度玩家就不是今天的任天堂了。于是乎，能够帮助你顺利通过那些你认为棘手的部分或是当你在某一个关卡连续挂掉8次之后作为可选项目动出现的“超级向导”功能，就这样应运而生了。如果你选择使用向导功能，一个由AI控制的路易就会代替马里奥登场并为你快速穿过整个关卡（包括完成其中的BOSS战）。一旦通关，你还可以选择自己重试一次或者直接跳到下一关。这是个相当有趣的功能，虽然最初许多人可能会觉得它让游戏变得太过简单，但实际上，大部分情况下可能等不到向导来踢你的屁股，你自己就已经摸索出了完成关卡的最佳路线和方法。另一方面，虽然AI路易会告诉你通关的方法，但不会去开启任何隐藏区域或是帮你收集星星，这就意味着那些真正的马里奥狂人们还是得靠自己的力量去寻找这些宝藏。

Randolph Ramsay **GameSpot**

试听效果

BAD 虽然已经是Wii平台上的第二款续作，但《新超级马里奥兄弟Wii》与其前辈《超级马里奥 银河》相比，在感官上给人的感觉稍显逊色。这款新作有着系列经典的明亮色彩和可爱卡通，但少了《银河》中那些锐利而精致的细节。音乐方面，本作可以算是为了满足FANS怀旧情怀的原音重现，收录了之前大部分马里奥游戏中出现过的经典配乐和特效音，包括8位机时代的那些音效，比如马里奥第一次吃到长大蘑菇时那特别的声音，所以在这个方面并没有任何突破或新意可言。

Randolph Ramsay **GameSpot**

多人联机

GOOD 《新超级马里奥兄弟Wii》最值得醒目的新要素就是支持4名玩家同时游戏。4名玩家分别控制马里奥、路易以及蓝色和黄色的蘑菇人奇诺比奥。虽然严格来说他们是不同的角色，但实际上在游戏里具备相同的能力和基本动作。最初与朋友们一起游戏会非常有趣，大家可能会相互推搡，可能会误把别人挤进悬崖，甚至可能会把其他人举起来对扔。电视机前永远是一片混乱而且从来不乏欢声笑语，但前提是，你没有快速打通整个游戏的打算。由于角色之间可以推挤，几个

人完成较难的关卡时速度可能就会非常慢，如果你的伙伴里有个新手那事情就更麻烦了，因为他们通常会，或者说比较频繁地挡住你的去路。

当然，这并不是说多人联机不好玩，只要队伍里有一名技术比较好的玩家领路，游戏过程依然会变得妙趣横生。此外，联机模式也可以被作为绝好的教学工具来使用，让有经验的玩家来带路，给平台动作游戏的新手们做实时地示范。除了游戏的主线模式外，玩家们还可以选择挑战另外两个独立的多人联机模式——自由模式和金币模式。这两个模式允许玩家选择所有已经开启的关卡进行游戏，前者是主线模式关卡的重演，但在金币模式里你可以跟朋友们比赛看谁抢钱的技术更高超。

Randolph Ramsay **GameSpot**

BAD 头顶着这么多光环，让仅存的少数不足之处显得不值一提，但有些问题还是不得不说。在4人联机模式下，第3和第4名玩家只能控制蘑菇人奇诺比奥，除了颜色外看起来一模一样。最理想的状况是像《超级马里奥兄弟2》那样，让玩家可以在马里奥、路易、桃子公主和奇诺比奥之间选择，但鉴于桃子公主注定被绑架的命运，我们也只能接受没有她参加的现实。这没问题，但既然马里奥游戏中有这么多角色，任天堂完全可以找一个比蘑菇更强的人来作3P和4P角色。特别是当吃到强化道具时角色的颜色也会跟着改变，这种情况下经常会闹不清到底谁控制的是哪个蘑菇。对于一款如此伟大的游戏，这实在是个令人遗憾的疏忽。

Jeremy Parish **1UP**

GOOD 在“《超级马里奥兄弟》系列”的所有作品中本作的联机要素设计的最为出色，而且任天堂也确保了游戏具备足够的平衡性使每个关卡不仅可以供玩家独立挑战，也可以让喜欢与好友分享游戏的人从中找到乐趣。玩家可以随时随地拿起手柄加入游戏，同时也可以随时随地把主动权交给有经验的玩家代替自己完成游戏，一切就只是按一下按键那么简单。这种设计非常巧妙，特别是当你面对那些设计的超级邪恶的关卡时。

事实上很难用一个固定标准来衡量2个人、3个人或4个人游戏时的难度变化，从另一个角度来说，游戏不会因为某一个人挂掉而结束，只要还有人活着，游戏就会继续下去，所以对那些已经有打通所有关卡经验的玩家来说行进的速度就会非常快。然而，有些时候还是会出现混乱。因为玩家越多就意味着要协调的事情也越多，当多名玩家同时上场时大家就必须互相协作，否则就可能导致相互推挤造成别人挂掉，这是在单机游戏时根本不存在的问题。另外由于有些关卡要求快速奔跑通过，所以当你的同伴中有人掉队拖慢前进速度时，牺牲也就在所难免了。

Craig Harris **IGN**

综合评价

《新超级马里奥兄弟 Wii》是一款伟大的游戏，这一点毋庸置疑。这一全新的平台动作冒险唤回了所有曾经让这个系列傲视群雄的那些经典游戏要素。虽然“《马里奥》系列”已经成功实现了从2D卷轴到3D立体的飞跃，但最原汁原味的马里奥公式如今依然能够创造奇迹，《新超级马里奥兄弟Wii》向所有人证明了这一事实。

然而，我不得不说然而，任天堂没有充分运用这一良机。作为一个如此庞大的项目，这款游戏的影响力在许多因素的影响下被削弱了。游戏本身的素质非常出色，但在形式上却没有足够的创新。同时也缺少在线联机，这样一个现役主机上备受期待的要素。

全部8个世界的冒险令我流连忘返，但美中不足的感觉还是难以抑制。作为一名玩家我喜欢《新超级马里奥兄弟 Wii》，但作为一名编辑我无法对缺点视而不见。

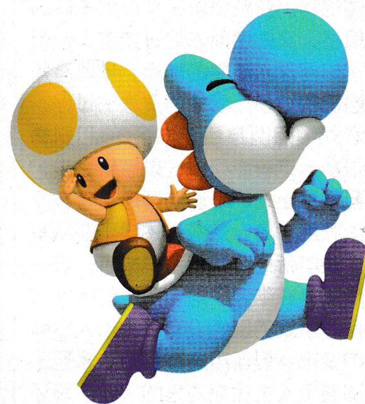
Craig Harris **IGN**

时间倒退回1991年，那时的我对未来的想象出奇地贫乏。我知道马里奥会一直这么自左向右蹦蹦跳跳地扔着火球前进直到世界末日，我和我的朋友们曾认为《超级马里奥世界》还不够有想像力。而现在，18年过去了，早已对一切司空见惯的我，却彻彻底底地爱上了《新超级马里奥兄弟 Wii》，它是迄今为止《超级马里奥世界》的真正正统续作。你可能会说我这不过是在怀旧和自暴自弃，因为自打SFC时代之后2D平台动作游戏的杰作只剩下凤毛麟角。但实际上，对《新超级马里奥兄弟 Wii》的热衷绝不仅仅是出于怀旧那么简单。这款游戏真正伟大的地方在于其重现马里奥游戏全盛时期那种非凡的创造力和想象力的方式，蕴含着如此旺盛的活力又平易近人。本作可以说就是“游戏好玩不需要什么尖端技术”的最终范本。你在这款游戏里见到的所有伟大之处全部无关技术，体现的只有创意、个性以及娱乐性。《新超级马里奥兄弟 Wii》是一款特立独行的作品，适合于所有的人。事实上，这也是最重要的。

Jeremy Parish **1UP**

值得庆幸的是，《新超级马里奥兄弟 Wii》并不是单纯的怀旧或复制。虽然并没有在最初的基础上走多远，但游戏本身稳健的结构、充实的要素、对新玩家的平易近人（拜超级向导功能所赐）以及多人联机时的无穷乐趣，让它完全有资格被评为一款适合所有马里奥FANS和非FANS享受的杰出平台动作游戏。

Randolph Ramsay **GameSpot**



小编视点

马里奥依然蹦蹦跳跳地踩蘑菇，就和20年前一模一样。尽管我们已经不再青春年少，但那份对纯真乐趣的向往却没有多少改变。无论如何，假如3D引擎技术没有经历过那次伟大的革命，现在所有的动作游戏，大概就都是按《新马 Wii》这个模子刻出来的吧。

LV6 **levelup**



既生战神，何生神曲？

神曲 地狱篇

Dante's Inferno

机种 PS3/X360 厂商 EA 类型 动作 发售日 2010年2月9日

全球40家媒体平均分

76.24%	72.56%
PS3版	X360版

剧情主题

GOOD 《神曲 地狱篇》给我们所有人上了一课，那就是无论何时、何种情况下，决不能与魔鬼交易。因为输的必定是你，而且你不会像游戏的主人公那么幸运，手边恰好有一把大镰刀可以用来收拾你自己闯的祸。游戏是以三种截然不同的风格，来循序渐进地讲述主人公但丁如何深入漆黑的地府，拯救背叛自己的妻子那可怜的灵魂的过程。游戏中照例穿插了许多CG和剧情过场，这一点可以说是意料之中，但零星出现的卡通动画还是着实令人眼前一亮。这些讲述但丁在从军生涯中所见所闻的背景故事，进一步填补并丰满了这个角色的性格特征。游戏的剧情没有多少出人意料的变化，但运用透视的方法将但丁的整个人生徐徐道来的叙述手段还是给人留下了深刻的印象。

Tom Mc Shea **GameSpot**

GOOD 就如大家所期待的一样，《神曲 地狱篇》并非是对文学史上的经典著作进行忠实地再现，反倒是对碧翠丝灵魂的追逐在一直驱使着剧情向前推进，同时也为玩家横穿地狱不厌其烦地砍杀敌人的行动提供了目标和理由。游戏剧情的叙述别出心裁，结合了游戏内穿插的过场、CG故事短片和卡通风格的回忆镜头，很好地诠释了人类原罪的主题。尽管少部分由CG或卡通镜头到剧情过场的切换稍显生硬，但这种叙述手法还是相当新颖独特而且给人的印象颇深。

Jeff Haynes **IGN**

视听效果

GOOD 冒险初始部分带给人的冲击着实强烈。游戏开始的几个小时里从人间跌入地狱的过程颇为惊心动魄。脚下不断滑落的道路，仿佛随时都会将你吞没的滚烫熔岩；远处隐约浮现的巨大怪物，无时无刻不在向你施加着重压；几乎每一分钟，都会有面目可憎的恐怖生物现身。游戏初期玩家遭遇的各种杂兵，全都取材自《神曲》关于地狱圈的描写，而且它们的形象也非常完美地诠释了人世间那些令人鄙夷的罪孽。比如淫欲，是那些生前不遗余力地出卖肉体以追求快感的妓女们的化身，作为惩罚，她们连来世的灵魂也被出卖。所有这些经典的怪物的出现，为前往诅咒深渊的道路做了一个惊人的铺垫。

Tom Mc Shea **GameSpot**

游戏系统

BAD 游戏的关卡设计很不幸地犯了千篇一律的通病。开始时那些恢弘壮阔又火光冲天的场景，很快就变得平淡无奇而且毫无新意。事实上，《神曲 地狱篇》有太多关卡出现在封闭的室内，很难让人联想起自己正身处庞大的地底世界，而这也在很大程度上削弱了闯荡地府这样的壮大冒险所应该具备的冲击力。毫无征兆地出现的各种机关，并非是在血腥搏斗之余给你创造来之不易的休息时间，看起来更像是为了拖延你的进程而故意设计的。绝大部分情况下，要完成这些挑战，你所需要的惟一工具就是耐心。各种谜题设计的毫无趣味性可言，相反却经常令人感到莫名其妙。这些内容不仅降低了游戏乐趣，而且严重浪费时间。每次这类解谜内容的出现都只能让你越发觉得它们白痴。战斗的难度只有在视角无法按照你的意愿自由移动或是不疼不痒的特写镜头上演时才能体现出来。



Tom Mc Shea **GameSpot**

BAD 游戏赋予了玩家丰富的选择，让战斗系统看起来显得格外值得研究，而且这一系统也确实让你可以自由发挥创造属于自己的杀敌连锁，特别是当你开始结合十字架与镰刀攻击的时候。但非常遗憾的是，游戏中至少70%的敌人单靠连按一个键就可以轻松消灭掉，你可以用最简单的连击方式干掉几乎所有杂兵，甚至根本不需要去使用那些花费灵魂购买的复杂的按键连击。总的来说，你还是可以享受连击的过程，而且游戏打起来也很爽快，这种情形在你每次杀入新的地狱圈、遭遇新敌人并学会它们的特殊攻击时更为明显。然而，你还是可以靠狂按键就搞定大部分战斗，特别是当你学会回复体力的魔法之后。

Jeff Haynes **IGN**

综合评价

从哥特式的艺术风格，到复仇主题的故事背景，再到自始至终为我们展现血腥搏斗的稳定视角，《神曲 地狱篇》可以说就是对硬派动作游戏的杰出代表“《战神》系列”的全面模仿。或者，至少也是在极力试图去模仿。然而不幸的是，震撼的感觉只持续了开头那几个小时。初盘阶段那紧张的节奏和闯进光怪陆离的地底世界摧毁恶魔之王路西法的宏大冒险，到了后半程就彻底沦为了单调乏味又完全没有惊喜可言的割草游戏。《神曲 地狱篇》最初几小时里充满刺激的地狱之旅让它一度接近了其所模仿的原型具备的高水准，但过多的小毛病最后还是断送了其升天的前程。

Tom Mc Shea **GameSpot**

《神曲 地狱篇》用一场勇猛而华丽的视觉大餐重新诠释了一部经典的艺术作品，在此基础上，开发小组也在努力地尝试开拓一种与众不同的动作游戏风格。然而不幸的是，过于明显的战斗模仿痕迹和稍显粗糙的连击系统，让这款游戏永远无法成为真正意义上的杰作。游戏的结局很清晰地暗示了续作延伸的可能性，但另一方面，游戏本身缺乏新意的结构和动作游戏玩家们耳熟能详的战斗系统，却让它很难作为一个原创品牌独树一帜。

Jeff Haynes **IGN**

小编视点

恢弘壮阔的气势无愧于《神曲》名号（前半程），爽快之余兼具变化性与策略性的战斗颇具《战神》风范（还是前半程）。喜欢西方宗教神话题材又热衷于硬派动作游戏的人，可以把但丁的地狱之旅当作是奎托斯复仇之路最终章前的热身。

LV6 **levelup**



魔兽世界的表皮，塞尔达的血肉

黑暗血统

Darksiders Wrath of War

机种 PS3/X360 厂商 THQ 类型 动作 发售日 2010 年 1 月 5 日（美）



全球 40 家媒体平均分

83.15%	83.75%
PS3 版	X360 版

剧情主题

GOOD 《圣经》总是能够激发艺术家们的创作灵感。剑与魔法，灾厄骑士与地狱恶魔，再加上七个封印——实际上你读的越多，就越能体会《圣经》在创作一部伟大魔幻题材作品时所发挥的启迪意义，而在这些故事里，人类世界的命运总是危在旦夕。Vigil Games的《黑暗血统》描写了一个关于天灾的传说，其选材非常有趣，人类在游戏的故事中已经被从世界平衡的等式里彻底抹消。在这款游戏的世界里，我们化作风中飘散的灰尘、嗜血的巨大恶魔足尖上或是与它们战斗的天使们的盔甲上的血污。至此，Vigil Games就为这部有着史诗般恢弘壮阔气势的动作游戏铺平了道路。

Redmond Carolipio **Worthplaying**

BAD 《黑暗血统》套用了《战神》与《塞尔达传说》这两个经典系列成功的公式，并在此基础之上对各自的缺点进行了一系列的改良，但与此同时也暴露出了自身的一些不足之处。游戏对玩家之外角色的描写和互动显得不足，没能勾勒出孤独和绝望的感觉。结果导致整个世界给人一种单调的荒凉感，仿佛缺了点什么一样显得不够完整。有人可能会说这本来就是一款纯粹以玩家自己的冒险为主题的游戏，但如果多设计一点除了敌人和机关以外的元素的话，游戏的世界看起来至少会比现在更饱满和丰富一些。

Eddie Inzauto **GamerNode**

视听效果

GOOD 游戏的画面很棒。可以说满足了我们所期待的一切。充满细节且引人入胜的背景以及角色建模令人印象深刻，惊人的特效和庞大的关卡同样令人震撼。单就画面来看这款游戏基本上无可指责而且我们也不打算在鸡蛋里挑骨头。它虽然不是最棒的，但在同平台上的所有同类游戏中却属于上乘水准。

Christophor Rick **GamersDailyNews**

GOOD 《黑暗血统》有着刺激的战斗和QTE终结技动画，黑暗的故事背景充满了神秘色彩，但与此同时，杂兵的设计、巨大的BOSS、精彩的过场以及各具特色的关卡场景却让它显得丰富多彩。从这个角度来说，这款游戏绝不是《战神》的克隆，特别是就结构来看。与“《塞尔达》系列”一样，《黑暗血统》有着内容充足的迷宫探索要素，主人公“战争”必须在房间中穿行并击败所有挡路的敌人。在所有这些有着不同主题的迷宫里，战争会遇到必须靠消灭敌人才能解开的封印、必须靠隐藏在某个宝箱中的钥匙才能打开的大门以及各种丰富的解密内容，从简单的点对点谜题到需要动一番脑筋才能解决的机关应有尽有。

Eddie Inzauto **GamerNode**

游戏系统

BAD 战斗部分是一个比较容易让人疲倦的环节，这在任何流程持续16到20个小时的动作游戏中几乎都是不可避免的。在《黑暗血统》的某一段故事里，你必须面对潮水般不断涌来的敌人，其中的一些比较强悍，这种情况有好几次让我感觉仿佛是游戏在刻意地让我忙个不停。这在《战神》这种流程比较线性化的游戏中还算可以理解，因为你会感觉奎托斯总是在复仇的道路上不断前进着。本作的战斗的分布比较均匀，所以总是让你感觉很紧张，真正令人感到重复和厌倦的，是那些必须靠移动到闪光标志点才能开启的大门，是被强迫参加一些计时的或限定路线的迷你游戏。我非常、非常鄙视开发者用类似这样的方法来连接游戏流程，它们只会让游戏体验大打折扣，这就好比出去玩之前被老妈逼着倒垃圾或洗碗一样无趣。好在类似这样的迷你游戏数量并不算多。

Redmond Carolipio **Worthplaying**

BAD 游戏场景本身存在着诸多问题。尽管看起来非常宏大，却时常走不到一半就被“谢绝进入”了。另一方面，有时在悬崖峭壁上能发现一些好像隐藏入口的地方，但走过去却立刻会让你失足摔死。为什么要留下这样彼此矛盾的设计？开发者的意图着实令人费解。此外，就跟许多第三人称视点的动作游戏一样，视角的问题总是令人头痛，特别是在激烈的战斗和近距离接触时尤为明显。比如在角色被墙壁与敌人夹住形成一个楔形角度的时候，镜头就变得很难再移动。左扳机键的作用是自动锁定敌人，但实际上当你在奔跑或靠墙的时候，镜头总是拒绝移动到指定位置。

Christophor Rick **GamersDailyNews**

综合评价

《黑暗血统》是一款令人着迷的游戏。我沉浸于游戏的故事、画面和战斗中难以自拔。诚然，它融合了许多杰作的优点，有些人可能会把这叫做模仿。但我认为这款游戏的角色、关卡设计和解密要素都足以令其独树一帜。话说回来，因为游戏里有许多你以前喜欢的东西所以说它不好玩，这样岂不是很奇怪？

Redmond Carolipio **Worthplaying**

最后，你问这款游戏好不好玩？答案当然是肯定的！《黑暗血统》试图带给玩家一种循序渐进的游戏体验，所以你投入的越深就越能体会它的复杂与乐趣。你问有没有令人不爽的地方？答案也是肯定的！这款游戏的难度很高，即便是在普通模式下，至于末日模式是什么样子就不用提了。另外，游戏的流程很长，我花了大约 10 个小时，依然有 2 个中 BOSS 和 1 个最终 BOSS 没有解决，外加 3 个地图区域没有探索。所以是的，我想我不会再去玩二周目，但会坚持把它打完并收集所有隐藏要素，毕竟游戏中还是有许多值得欣赏和体验的要素。

Christophor Rick **GamersDailyNews**



小编视点

本作选材虽然称不上新颖，但主题却颇为独到；战斗系统相当爽快，探索解谜也很出色，兼具《战神》与《塞尔达传说》的风范。美中不足，操作和视角依然需要改良，剧情对主要角色的刻画深度不够。但毫无疑问，是一款值得期待续篇的佳作。

LV6 **levelup**

魔女时间



编语：《猎天使魔女》对于动作游戏玩家来说，是和《鬼泣》、《忍龙》、《战神》一样不容错过的动作游戏，除了精彩和极具深度的游戏内容，其世界观和剧情设定也非常独特。在魔女的世界中，隐藏着诸多幕后设定和彩蛋，尽管有一些考证派玩家对其中的秘密进行了相对合理的推断与猜测，但这毕竟是靠猜的，有这样那样的疑问，最好的办法还是问开发人员或是神谷英树本人。事实上，关于世界观与剧情的诸多问题，神谷老大的确有解答过，只是这些答案并没有发表在期刊媒体或是博客上，而是意外地出现在了不久前才出版的完全攻略本里头。所提出的问题以章节为序，回答者为神谷老大，其中部分回答有些模棱两可，这可能是日本人在接受采访时的习气，将其视为剧情中的不确定因素还是漏洞，那就见仁见智了。最后，当然要提醒一下各位，以下内容包含大量剧透，如果您尚未将游戏通关，请一定注意这一点！

译 阳光成员 Nai　编 胜负师　美编 NINA

BAYONETTA Q&A



游戏全天候

RECORDS OF TIME 魔女狩猎

Q 贝优妮塔和贞德战斗的地方究竟是哪里？请说明一下详细的战况。

A 那个钟楼是被“魔女狩猎”计划追杀的魔女们所据守的地方，一个曾经展开过激烈战斗的寺院。游戏开始时的一幕，正是那个寺院受到攻击而倒塌，从悬崖上崩毁坠落的情景。贝优妮塔和贞德坚持战斗直至寺院崩溃的一刻。如果环视一下四周应该能看到其他魔女脚踏残垣断壁与天使激战的情况。在这个场景之后，幸存下来的贝优妮塔和贞德逃往魔女的圣地“月光之谷”，却在那里遭遇到更为凶险的追杀，故事也由此展开。



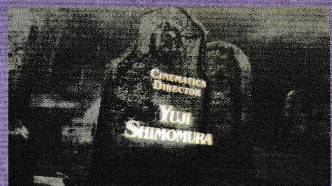
Q 在飞机内集体自尽的人们到底是谁？

A 他们是维格利德诸神的信徒，正在通过献出自己的生命来加速召唤天使降临的仪式。由于收到了想要引诱贝优妮塔现身的“流明贤者”巴尔达的诏令，他们那次行动的最初目的是召唤出天使以引起巨大的灾难，从而在贝优妮塔身边制造骚动。不难猜测，他们目标恐怕是造成飞机坠毁至人口密集的居住区之类的大规模惨剧。庆幸的是被潜伏在运输机中的贞德所阻止，将损害减小到了最低。可是对于已被巴尔达洗脑，区别于天使单独行动的贞德而言，有悖于她的行事风格的因素应该全部想要排除才对。莫非贞德因心中残存的一丝良心而阻止了天使们的野蛮行径也未可知。（编注：才第二个问题，神谷老大就用了不确定的回答，但事实上我们可以把“恐怕”、“莫非”、“说不定”等等说法视为肯定句。）

PROLOGUE 序章

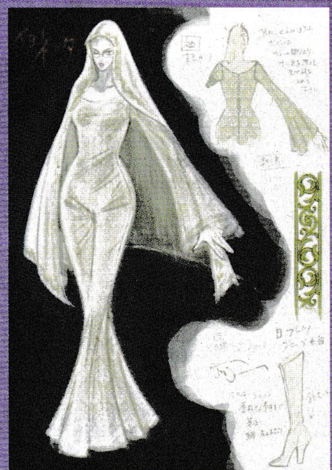
Q 在写有神谷先生大名的墓碑前赫然小便，这个场面的演出实在太震撼了。但是其意图究竟是什么呢？

A 将制作人员名单打在墓碑上的创意很早我们就想到了。至于让恩佐对着墓碑小便，实际上是我在动作捕捉的拍摄现场即兴创意的……对于表现恩佐是一个该遭报应的角色是非常合适的。当时也有一些顾虑，没成想事后制作组的同事们看到这个画面后纷纷表示赞赏。



Q 贝优妮塔身穿的修女服，是那条街上普通的东西吗？或者说是贝优妮塔自己独有的装束？

A 贝优妮塔为了诱骗天使，装扮成修女接受一些“难以公开举行”的麻烦的葬礼工作以维持生计。但是每次和天使战斗后又难免留下道道伤痕，所以也有可能是随便哪儿定做的衣服。由于是大量订购，自己家里存着好几件一样的行头也说不定。



Q 将《Fly Me to the Moon》作为重要的主题曲有什么特别的意义吗？

A 很早的时候就有一个主意，将一首人们耳熟能详的名曲作为自己作品的主题曲。所以这次经过筛选考虑，毫不犹豫地选择了和游戏世界观最为贴切的《Fly Me to the Moon》作为主题曲。在《BAYONETTA》的世界里，“月亮”是一个关键元素。身为魔女的贝优妮塔正是以“月”作为其魔力的源泉来释放魔法的，月光愈强时，其魔力愈强。正因为月亮本身就有一种神秘的魅力，所以这样的设定才更有说服力。Brenda Lee的这首《Fly Me to the Moon》将月的妖娆魅力浪漫至极地演绎出来，绝对是和本作的感觉完美贴合的一首歌。所以我们果断地选了这首歌，其他候补曲目一概不予考虑了。



Q 存在于异空间的天使们如何能够将恩佐掳走呢？

A 在游戏中，贝优妮塔和天使们活动的地方是一个由天界、魔界和人界组成的地方，Purgatorio（意大利语的“炼狱”）介于三者之间。在这里作为有特殊能力的天使和魔女们，可以感知存在于这三个世界中的人。贝优妮塔可以感知到人界的卢卡也缘于此。但是只有住在魔界和天界拥有强大力量的人才能将自己隐藏起来，所以在这个游戏里只有维格利德的人类处于可视状态。如果是拥有强大灵力的人，不但可以炼狱为媒介感知其他世界的住人，从肉体上对其进行干预也是有可能的。所以贝优妮塔触碰到卢卡的瞬间就知道天使正想要杀他。在这里便提一下，游戏中的景象是基于人界的情景描绘的，这是否是存在于炼狱中的贝优妮塔眼中所显现的情景，我们也不知道。但是无论如何，天界、魔界各自拥有迥异的风貌是肯定的。



Q 恩佐的车牌号有什么含义？

A 恩佐的车牌号是“ED N EDNA”，谐音一下，也就是恩佐小时候的名字。

Q 本应是已被洗脑的贞德，为什么和贝优妮塔一起并肩和天使战斗？

A 虽说巴尔达对其下达了“让贝优妮塔作为‘世界之眼’的继承者而觉醒”的命令，但是为了不失魔女的荣耀，必须先踢开天使这些绊脚石才能和贝优妮塔一决胜负。贞德的自尊心很强，加之被洗脑之前与贝优妮塔有着很深的羁绊，“到底谁是最强魔女”这个问题一定要弄个清楚。也许正是因为这个强烈的愿望驱使她和贝优妮塔一起战斗。

Q 罗丹的店看上去相当讲究啊，是高级店么？在官网上竟然还有为熟客专供的草莓心地……

A 由于本身存在于贫民窟一带，所谓的“高级店”也就无从谈起了。但是罗丹是一个对个人美学异常执着的人，我想正是因为他有着超群的品味，才将小店弄得如此不凡吧。菜单的话，除一般的酒类之外更有诸多罗丹原创的鸡尾酒。和制作武器一样，在鸡尾酒的创作上罗丹也尽显其职人的气质。罗丹是永远将“招揽顾客”放在第一位的，对于形形色色甚至过分的要求也都会悉心听取。草莓心地就是这样，恐怕是不知道哪里的客人曾经点过，偏巧是罗丹菜单之外的东西，但是凭借其与生俱来的匠人之魂毅然制成了最上品的草莓心地。（编注：这里所说的“官网”是指《猎天使魔女》官方网站上首页的一个最新情报介绍的链接，名为——The Gates of Hell，这也是罗丹的店名。在那里以罗丹为首的角色们欢聚一堂，神谷英树本人也有登场。）

CHAPTER 1 天使的住街

Q 维格利德的大街感觉上貌似有着法国南部和意大利的风情，能不能请问一下作为概念原型的地方是哪里？

A 倒也没有特定的什么地方，富有曲线感的概念是受到高迪的建筑启发而得的。背景制作班底确实有前往意大利取材并反复研究。（译注：高迪，1852～1926，西班牙建筑师，受故乡加泰罗尼亚风土和中世纪美术的影响，创造了独特的超现实主义风格，代表作有萨格拉达教堂和具有幻想意境的居埃尔公馆等。）

Q 车站的警报装置为何能够探知出身处炼狱的贝优妮塔？

A 那个装置是巴尔达旗下的“艾达华尔”（注：Idavoll，北欧神话中的地名）公司所设置的，具备探知隐藏在炼狱中的人的机能。与其说是防范入侵，不如说其目的只是探知。



CHAPTER 2 天奇缘之街维格利德

贞德的摩托车车牌号码是什么的意思？

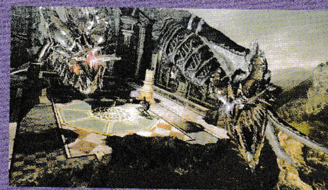
贞德的爱车“天使杀手”的车牌号是“U1 QTJ”，估计是缘于她的个人喜好。详细意思是U1（暗之魔女NO.1）、QTJ（Cutie J）。Cutie J是我（神谷）异想天开的、以贞德为主角的派生作品中女主角的名字。乍看之下古板的贞德意外地容易乘兴口吐恶言，而且“暗之魔女NO.1”这个说法中包含了一层“将暗之左眼的角色让给贝优妮塔，自己只是作为纯粹的第一魔女”这样的含义，可见贞德作为魔女的骄傲已经渗入骨髓。实际上也是如此，贝优妮塔靠的是巧妙的技巧组合，贞德战斗风格更倾向于正面攻击。（编注：实际游戏中，我们也能见到这个“Cutie J”。使用贞德以Normal通关后，可以购买的隐藏服装中就有Cutie J。）

和卢卡相遇的剧情中，贝优妮塔的身影被显现在了镜子之中，魔女在人界以外的地方也能被显现在镜子里么？

即使是身处炼狱的人，似乎也有极小概率会被镜子显现出来。顺便一提，某个以恶魔猎人为主角的游戏中，镜子亦是魔界的入口。镜子还是有些不可思议的魔力的。（编注：用脚指头想也知道神谷说的是《鬼泣》，不过由于版权关系，不便正面提及。）

本章终点的教会突然被四元德“勇气”袭击的原因是什么？

与其说是来袭，不如说是在现世显身的时候偶然在那里和贝优妮塔打了个照面。由于巴尔达的召唤，四元德纷纷从天界来到现



世，“勇气”便是其中之一。“勇气”之外的BOSS的登场也都可以称为“在现世显身”。第二个是四元德“节制”，显身地点是魔女之塔和贤者之塔的架桥处；第三个是四元德“正义”，显身地点是空港，由于本体仍处于神域，还没有完全显身，所以一开始只看得见触手；第四个是四元德“智慧”，显身地点也是空港。

CHAPTER 3 燃烧的大地

街道被熔岩吞没也是四元德“勇气”的暴行吗？

从某种程度上，这对于“勇气”来说远远算不上“暴行”，只能算是在现世显身时产生的余波。

地下洞窟通往的光之乐园中，为什么会有魔女和贤者的雕像？

那里虽说是属于天界的地方，但在魔女和贤者势力仍然均衡的时代里，到此来访的贤者创作了此物以示纪念。实际上这里的魔女像也没有像人界那样遭到破坏，而是完整地保存了下来。

CHAPTER 4 四元德“勇气”

抵达斗技场时，和四元德“勇气”对话的人是谁？

那是他在和巴尔达用意念在对话。内容大概是“除掉将要到访的魔女”之类的。顺便一提，对于四元德来说，他们的主人乃是女神茱贝蕾丝，巴尔达在他们眼中只是一个贤者而已。



以为首的四元德所讲的语言似乎是“以诺语”，这种特殊的语言是怎样编入剧本的呢？

那是我们的制作人员JP君努力的结果，提出想使用以诺语的就是他。（编注：“以诺语”是指十六世纪魔法师John Dee及其灵视者Edward Kelley在和天使的交流中所学得的天使的语言，关于JP君，可以参看《BAYONETTA》官方博客。）（译注：Enochian语没能在汉语文献中找到正式的译法，译者在一些英文文献的翻译中找到了相关的“以诺语”译法。）

CHAPTER 5 失落的圣地

调查修炼场入口的时候会出现“从其深处传来一种气息”的字样。这种气息是指什么？

这种气息，有一部分是指记忆深处对其有熟悉的感觉。更多的原因恐怕是贝优妮塔的母亲和众多的同胞们在战争中丧生，埋葬在其深处吧。至于那个结界，应该是惟一幸存下来的贞德为了守住魔女最后的圣地而施放的。



这个问题可能有点吹毛求疵，本是血肉之躯的卢卡，到底怎么从被熔岩吞噬的街中脱出，并到达贤者与魔女之谷的呢？

卢卡乍看上去有些吊儿郎当，但却是一个心思缜密的人，而且机动力也是远超常人。

卢卡口中所说的那些女人是什么人啊？

那是卢卡饲养的宠物的名字。随便一提，艾米是一只狗、克莱尔、崔西、塞尔维娅都是猫咪。（译注：艾米是《大神》主角的美版名字，克莱尔是《生化》的女主角、崔西是《鬼泣》的女主角，塞尔维娅是《红侠乔伊》的女主角）。卢卡他们家相当热闹，从卢卡的台词看，艾米是其中最让他头痛的。



建造耶梦加得之杖（注：耶梦加得，Jormungand，北欧神话中的巨蛇怪）的目的是什么？

耶梦加得之杖只是巨大魔女像的一部分。那个巨大魔女像以及贤者之像是圣地的象征，是用来举行祭奠仪式的。作为两处圣地之间的架桥而修建的这座像的顶上，每年一度双方会在这里召开会议。

CHAPTER 6 天国门

瑟蕾莎是如何到达那里的呢？莫非天使受了巴尔达之命暗中护送她？

巴尔达的目的是让瑟蕾莎亲眼目睹成年后的自己的战斗过程，加速“世界之眼”的觉醒，因此瑟蕾莎的行动其实是天使们安排的。天使袭击瑟蕾莎的事件从某种程度上说只是一种“做秀”罢了。然而，跨越真正的危机和难关也是“世界之眼”所有者的使命，所以这也不仅仅是简单的“做秀”。

这一章最具戏剧性的场面就是和伪贝优妮塔的性感对决了，贝优妮塔为何要这样做呢？

在那个场面里贝优妮塔的心理嘛……首先，自己的招牌动作被“伪贝优妮塔”恶意山寨，真贝姐的心中自然极其不爽。当然，还有一种“除了自己之外的女人皆是敌人”这样女性独有的心理在作祟，于是与“自己”的竞争逐渐升级，最终贝优妮塔以更强的气场取胜，败下阵来的伪贝优妮塔就扑了过来。顺便声明一下那个场面也是即兴创

作，那种被追问原因也无法回答的无厘头演出是我个人的癖好，例如《大神》中笔神的登场。在这段剧情制作的开始阶段，除了“伪贝优妮塔将显现正体”之外还什么都没有决定，我灵机一动想到了性感对决的主意，便拜托制作组了。

CHAPTER 7 四元德“节制”

Q 在与“节制”战斗的前后，那只雷兽一会儿被贝优妮塔骑来骑去，一会儿又被扔来扔去，最后终于被贝优妮塔扔在路面电车倒下压碎。不过总有一种“希望他能活下去”的心情，但果然还是呜呼哀哉了吧？

A 怎么说呢……贝优妮塔喜欢捉弄傲慢的对手，但对于认真杀过来的对手，也许会出于对其大无畏的敬意放他一马。但其作为天使的尊严已被践踏，再怎么样也不会和贝优妮塔交手了……应该是已经回天界去了吧。



CHAPTER 8 666号公路

Q 贝优妮塔所乘的摩托车车牌号码是什么意思？

A 贝优妮塔爱车的车牌号是“VI6 RID”，意思是“VIGRID”。在维格利德城内流通的摩托车都是这样的非正式车牌号。这款新品机车被驾车经验丰富的贝优妮塔用魔力自由驾驭。

Q 摩托车关卡的BGM没有从《HANG ON》（世嘉街机名作，摩托车游戏），而是从《冲破火网》（世嘉街机名作，飞行射击游戏）中选曲的理由是什么？

A 因为必须要体现出速度感。提起世嘉的摩托车游戏自然是《HANG ON》，但是贝优妮塔的机车要的是“嗖”一下子飞出去、与战斗机并肩的速度，所以《冲破火网》更符合这种感觉。没有选择《冲破火网》这款游戏中代名词一般的名曲《Final Take Off》而选择了《AfterBurner》这首曲子的原因是——想要表现一种符合剧情感觉的严肃气氛。加之后半的射击关卡中也有使用《太空哈利》主题曲的构想，所以就折衷了一下。顺便一提，游戏中也有对《HANG ON》的致敬，我们在机车操作说明画面的Logo中有所体现。



CHAPTER 10 神域～星之海～

Q 卢卡给瑟蕾莎的糖果是他本来就常备的么？难道他喜欢甜食？

A 与其说卢卡喜欢糖果，不如说他更喜欢孩子。在怀里揣着糖果，像变戏法一样拿出来哄孩子开心。这种戏法在私底下也常常练习。若深一步想的话，作为记者在深入采访取材时，这些小把戏也方便和小孩子打成一片，探听消息。

Q 这么说的话，卢卡平时就有练习魔术？这类似于隐藏爱好吗？

A 与其说是喜欢魔术，不如说是喜欢有英雄感耍帅的小把戏。孩提时代对“秘密侦探”之类的憧憬被他保持到现在。从口袋里直接拿出糖果当然不如“嗖”地一下变出来更有趣，这种无聊的执着他似乎到现在还在坚持。男孩们经常会花时间练一些没什么意义的所谓小绝招，也是因为这种理由不断练习的。

Q 现代的贝优妮塔喜欢糖果，莫非就是从卢卡那里拿到糖果开始的？

A 哈哈……极有可能哦！对从过去来到现在的瑟蕾莎来说，尝到现代的美味糖果是件非常美妙的事情。其实道具中的那些棒棒糖也不是真的糖果，而是由特殊成分配制而成的提升战力的药物。本来是没有必要做成糖果形状的，贝优妮塔特意将其做成糖果的形状，应该是为了回忆小时候尝过的美味吧。



CHAPTER 12 破碎的天空

Q 从四元德“正义”那里取回的布绒玩具的眼睛上贴了创可贴，那个创可贴是贝优妮塔的常备品么？莫非她意外地属于家庭型的女性……

A 这里有一个隐藏设定，在贝优妮塔的头发里可以藏各种各样的东西，在任意时刻都可以取出来。回想一下第一章中在喷水池那里遇到天使的剧情，她是从头发里直接取出“斯卡布罗集市”（译注：贝优妮塔所使用的四把手枪的名字，出自名曲《斯卡布罗集市》，四把枪的名字分别是歌词中的香芹、鼠尾草、迷迭香和百里香这四种花，分别代表爱情的甜蜜、力量、忠诚和勇气。）至于创可贴……确实是有随身携带，毕竟是女性嘛……



Q 贝优妮塔交给贞德“回忆的人偶”，对于贞德来说竟毫无效果么？

A 从性格面来说，贞德属于逞强好胜的类型。但是从她哑然失语的一瞬间可以判断，这个人偶确实成了她摆脱巴尔达咒缚的一个导火索。

CHAPTER 14 太阳之岛

Q 已经站在导弹上的贝优妮塔为什么还特地放置对讲机？



A 那个东西是蕴含魔力的通信装置，瑟蕾莎那里也有一个，两人可以借此即时通信。在导弹的爆炸声中这种东西是必需的。在那个场景里偶尔还能听到卢卡的声音（受伤时），想必是因为挂在导弹上的卢卡的声音也被采集到了。

Q 这一章回忆画面的旁白中提到了500年前的那次事件，请就此详细讲讲。

A 贞德背后的纹章的意思是“门上施与的魔女封印，需要天使的力量才能打开”。贞德刺穿贝优妮塔是魔导术的一种仪式，可以将贝优妮塔暂时封印。通过特殊的剑

贯穿心脏才能完成这个仪式，借此仪式就可以将贝优妮塔封印在泛着红光的宝石中。贞德将贝优妮塔封印在了作为二人友情见证的红宝石中之后，击退了蜂拥而上的天使，把贝优妮塔藏匿起来了。在那之后贞德被捕，接着被巴尔达洗脑并利用。



Q 贞德发射导弹的理由？

A 这么做的原因是在极其危机的关头、战斗的最高潮中迫使双方拿出真正实力。虽然途中遥控器被夺，但是身为魔女的贞德将填装好的导弹发射出去也不是什么夸张的事。之前使用遥控器只不过为了讽刺和羞辱贝优妮塔。

Q 贝优妮塔对卢卡的称呼，从“柴郡猫”（注：贝优妮塔给卢卡起的绰号，是《艾丽斯梦游仙境》中的一只一直保持笑脸的怪猫）改为“卢卡”，其中莫非有什么恋爱情感升级？

A 怎么说呢，不能理解为贝优妮塔开始对他有意思。顶多是“开始好好称呼他名字”的程度。

CHAPTER 15 通往真实之塔

Q 伊莎贝尔大厦最顶层巴尔达的房间内壁方向有一个陷阱机关，那里所连接的空间仿佛异次元一般，那里究竟是怎么个状况？

A 那里是伊莎贝尔大厦用来人工制造“神域”的实验设施。最上层的空间仿佛从建筑物的内壁里延伸出一块神域，一条通往天界的路。

Q 从大厦最上层眺望，能看见地上有光线在飞驰，那究竟是什么光？

A 从巴尔达房间通往最上层的“灵能之路”上看到的是，维格利德的一个具备都市机能的人工岛——太阳岛。看上去呈橘红色的道路是其主要干道。簇拥的高层建筑群，像巨大的漩涡一般由岛的中心扩散开去。形成三位一体的构造的秩序象征“混沌之宙”。

Q 伊莎贝尔大厦的机械泵不断向上输送的红色液体是？莫非是魔女的……？

A 猜的没错，是魔女的鲜血。魔女的肉体被毁灭后，化为干尸的遗体至今依然被作为能源不断吸取。能从干尸中获得鲜血是为什么呢？应该是从死后魔女的灵魂中汲取的血液吧。



CHAPTER 16 流明贤者

Q 瑟蕾莎对巴尔达有亲近感，这是一种洗脑状态吗？

A 巴尔达是瑟蕾莎的生父这一点是毫无疑问的。瑟蕾莎出生以来从未和父亲见过面，她凭借自己的直觉认定巴尔达就是父亲。本身就渴望亲情的瑟蕾莎又同时是拥有极强灵力的人，就更加愿意亲近巴尔达了。



Q 再次问一个吹毛求疵的问题，卢卡是怎么到达巴尔达的房间的？不由得让人怀疑这家伙果然还是有什么特殊能力吧。

A 卢卡就是这么一个铁血真汉子！

Q 巴尔达的假面之下莫非掩藏着什么见不得人的东西？

A 像他那样桀骜不驯的男人是不会想隐藏自己的脸的，那个假



面对于他来说仅仅是个人的美学而已。

Q 巴尔达在最终战役之前将瑟蕾莎吸入怀中有何意图？

A 因为想让瑟蕾莎好好看清自己和贝优妮塔之间的决斗。想要看清二人的战斗，那个地方不正是特等席么？

Q 给予巴尔达最后一击时为什么偏偏要使用口红做的子弹？

A 那个口红对于贝优妮塔来说是母亲的遗物。当初巴尔达送给贝优妮塔母亲作为结婚的礼物，边上刻有“BALDER & ROSA 19.3.1411 With love until the end of time.”的字样。这里的Rosa就是贝优妮塔母亲的名字，西班牙语“玫瑰”的意思。1411年3月19日是结婚的日期。但巴尔达与Rosa结婚的目的只有一个，混合贤者和魔女两族的血统，最终制造出将来“世界之眼”的资格者。正因如此对于贝优妮塔来说巴尔达是害死母亲的仇人，所以在给巴尔达最后一击时用了这支口红，让他尝尝母亲的怨恨。能实现此举还多亏了一个人，那就是卢卡，那个口红子弹是他制作的。（编注：在第五章的剧情中，可以看到卢卡用口红子弹为饵，想给贝优妮塔拍照的情景。）

Q 贝优妮塔将瑟蕾莎送回到过去的时候，将怀表高举打开时空之门，那块怀表是蕴含特殊力量的东西吗？

A 想要打开通往过去的时空之门，首先存在于巴尔达房间的一扇“窗”是必要的（就是巴尔达椅子背后的那扇圆形的彩画玻璃，巴尔达自己也是通过这扇窗把瑟蕾莎带到现代来的）。启动这扇“窗”的关键道具就是那块怀表，贝优妮塔本能地把怀表置于“窗”上，打开了回到过去的大门。

Q 将瑟蕾莎送回过去之后，为何贝优妮塔突然觉醒了“暗之左眼”？

A 想要觉醒“世界之眼”，贝优妮塔必须告别自己的精神创伤，达到真正意义上的独立。所谓精神创伤，也就是指对母爱的饥渴。因为在年幼时母亲被幽禁而离开了她，加之亲眼目睹母亲的死，对她造成了极深的创伤，实际上正是因为目睹了母亲的死才让贝优妮塔一度陷入战斗不能的状态，结果才被贞德封印。巴尔达当初的如意算盘是这样的：帮助贝优妮塔战胜母亲之死带来的创伤，找回更强大的自我，从而避免和改变被贞德封印的历史。从过去被带来的瑟蕾莎通过和贝优妮塔接触感觉到了类似母爱的东西，“无论发生什么都要顶住”这句来自妈妈——实际上是贝优妮塔——的话深深地被她铭刻在心中。这样的她再次回到过去时，贝优妮塔毅然战胜了心灵的创伤，成长为独立而坚强的魔女，也避免了被贞德封印的事实。这里还有一个重要原因，因为贝优妮塔对她说过“切记带着怀表，片刻不能离身！”瑟蕾莎才从此将这块怀表藏于胸口，在最关键的时刻挡住了贞德刺来的剑，从而铸成了新的历史。简而言之，那一时点开始世界分裂成为基于时空悖论的迥异的两个历史。贝优妮塔觉醒“世界之眼”的瞬间，眼前的事物看似渐渐重叠，正是为了表现两个世界正在渐渐合二为一。



EPILOGUE 镇魂歌

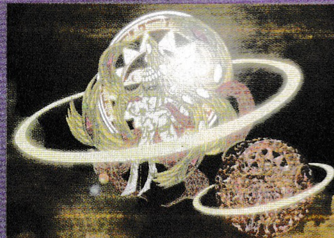
Q 终章开始前的回忆画面中，挡住导弹时我们发现贞德的目光一闪，在千钧一发之际避开了危机，那个是不是贞德获得了某种新的能力？

A 那个是描写巴尔达施加在贞德身上的催眠术被破解时的情景。双瞳中浮现出的天使纹章就此破碎。上述场面中的冲破咒缚，找到自我，皆是因为那块象征着二人友谊的宝石一直在用其魔力保护着贞德。顺便说一下，母亲被杀处于无意识状态的贝优妮塔就是被贞德封印于这块宝石之中的。再顺便说一下，被称为“双子宝石”的东西，是巴尔达放出的假情报，那个是贝优妮塔通过恩佐知道的。

Q 不幸成为“观测者”的贝优妮塔，想要找回自我的最重要的理由是什么？

A 如前所述，两个世界合而为一时产生的能量冲击使贝优妮塔陷入了昏睡状态。但是在已经冲破咒缚找回自我的昔日战友——贞德的呼唤下，岂有不醒来的道理。

Q 在缺少贝优妮塔的状态下，复活仪式不应该算是失败了么？为什么女神茱贝蕾丝还会显身？



A 巴尔达原先的企图是自己和贝优妮塔一起成为君临世界之眼，也就是茱贝蕾丝的双眼，以此统治世界。但在没有贝优妮塔的状况下，茱贝蕾丝复活了，巴尔达也就没能达成他的野心，被女神反噬。然而对于茱贝蕾丝来说，在没有二人的情况下就可以保持着自己的意识复活，从她的视点来看这才是真正意义上的复活。

Q 第三次吹毛求疵之问题，万分抱歉。被吹飞至宇宙空间的贞德竟然发现了一辆摩托车停在那里……才得以九死一生。可是宇宙中停着一辆摩托车，这是为什么呢？

A 毫无疑问，摩托车凭借强大的推动力奔赴宇宙前来解救贞德！……也可以这么说，贞德与爱车“天使杀手”之间的深深羁绊是超越常人理解范围的，她们的心灵之间有默契！（译者：汗！）

游戏的其他方面

Q 读盘画面中从地面成螺旋状涌出的红色文字是什么？

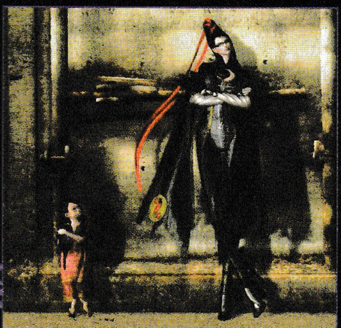
A 那是为了表现构成《猎天使魔女》世界的原子一样的东西，这些原子构成了魔法文字。从暗之左眼的视点看去，世界全是由这样的魔法原子构成的，就是为了表现这样一种概念。

Q 这次一部分过场动画，用仿佛从电影胶片中截取的剧照一般的静态照片来表现的。这样表现的意图是什么？

A 游戏的故事从某种意义上说，是从追随着贝优妮塔的卢卡的视点展开的……为了表现这种感觉，我们便在各个地方加入了记录胶片一般的演出效果。顺便提一下另一个小插曲，在框子了写着的“PG003”这个字样，意思是此款游戏为白金工作室的第三部作品。

Q 过去的贝优妮塔和瑟蕾莎的嘴边为什么没有那颗黑痣？难道说现在的贝优妮塔的黑痣是后来点上去的，亦或是某种化妆？

A 瑟蕾莎之所以没有那颗黑痣，说明“是在某个阶段贝优妮塔嘴角上长出了这颗黑痣”。那么究竟在什么时候，为什么会长出呢？长出黑痣这件事对于魔女来说又意味着什么呢？是否有什么特别的意义呢？莫非是亲身经历了什么“重要的”事之后才……呵呵。（编注：根据传说，魔女是通过和恶魔XX获得魔力的，同时身体的某处会出现契约一样的印记。）



Q 各章开始前，在地图上移动棋子的玩偶是谁？

A 那个是为了表现一切结束后回到自己所在世界的瑟蕾莎，一边回忆这些经历，一边在摆弄玩具的情景。因为在游戏中并没有描写分别后小魔女的生活，所以希望玩家能在地图画面中借此想像一下小魔女健康活泼的生活情景。



Q 《诸神等级论》中，在贞德和巴尔达篇登场的《维格利德物语》是什么样的书籍？

A 虽说是《物语》形态的书籍，但是作者知道了一般人类不可能知道的事件，想必也不是普通的小说家，应该是某位负责编纂魔女和贤者历史的人物。而且此人不仅仅是以一般的观测者，而是拥有类似千里眼的魔女或贤者。是一位用水晶球观察过去和未来，胡须蓬乱的老爷子；或者是满脸皱纹的老婆婆之类的人物。

Q 在GAME OVER画面下选择Continue时，那个声音说的是什么？

A “The shadow remains cast!”（独影不失其形）。全文是“As long as the light shines down, The shadow remains cast!”（但若有光，独影不失其形），是讴歌魔女们不屈不挠斗志的诗句。亦是魔女的长老在复活力竭而亡的魔女时咏唱的咒文。由于前半部分过长所以剪去了，只使用了后半部分。

Q 请说明一下，如果将游戏中零散的回忆事件按时间顺序归纳一下的话，是怎样的？

A 大体上是以下的流程。

●第二章第9节后在教会的回忆。贝优妮塔（瑟蕾莎）幼年时代的情景，哼唱着儿歌的人是贝优妮塔的母亲。

↓

●第二章开头的回忆。贞德在练习战时指名要和贝优妮塔一决胜负的情景，在那一时点魔女和贤者之间的战火还没有点燃。

↓

●RECORDS OF TIME在“魔女狩猎”中的战斗。如前所述，这是魔女狩猎初期的一场战役。

↓

●第二章第7节。从钟楼崩毁中死里逃生的贝优妮塔和魔女同伴们在逃往魔女圣地“月光之谷”的途中，遭遇四元德“勇气”袭击的场面。贞德应该也正奔赴那里。

↓

●第二章第10节开始时的回想。在“月光之谷”的魔女修炼场，被穷追至此的贝优妮塔和贞德二人遭受四元德“勇气”率领的天使军团以及信仰天使的人类袭击的情景。在第五章来访此地时，入口被结界封住的场所，也是前面所说的贞德和贝优妮塔练习战发生的地方。顺便一提，贝优妮塔母亲被投进监狱的地方在设计上虽然和这个修炼场很相似，但实际是月光之谷的其他地方。

↓

●第七章BOSS战终了后一瞬间插入的回忆。贝优妮塔和贞德之外的魔女全都力竭倒下，失去希望的贝优妮塔表情呆然。

↓

●第十四章贞德战后的过场。为了保护已经不能再战斗的贝优妮塔，贞德用剑将其封印在了宝石中。之后贞德死里逃生，将贝优妮塔隐藏在了湖底。



文 刘培森 编 九兵卫 美编 木仙

终极之爱

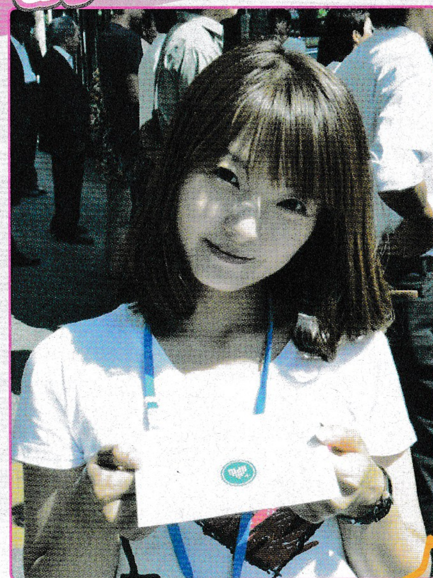
——"宅の爱"与E-Life进化论

Love Plus：搅动"宅の爱"的一池春水

2009年，在我们生存的这个星球上发生了大大小小难以计数的众多事件。但对于一个被称为"御宅族"的族群而言，2009年之所以会变得不同寻常，是因为在这一年的9月3日，"御宅之神"（如果真的存在的话）在毫无征兆的情况下，赐给了所有的宅人子民一个意外的惊喜：一款注定被会奉为"神作"的游戏——《Love Plus》（ラブプラス／爱相随）。

作为一款非著名的恋爱养成游戏，《Love Plus》却具有不同凡响的高贵出身，她来自曾经打造出恋爱养成类开山之作《心跳回忆》（ときめきメモリアル）的Konami公司。不过，似乎在一开始，连Konami本身也并没有对《Love Plus》抱持过多的期望。虽然在游戏的包装盒上赫然印有"国民级的G・F（Girlfriend）"的字样，但毕竟作为一款针对NDS平台且没有前作铺垫的全新恋爱游戏，《Love Plus》到底能在多大程度上为玩家所接受实在是个未知数。况且，与《Love Plus》在同一档期上市还有《口袋妖怪》和《偶像大师》这两款国宝级游戏的最新续作，以至于代工厂的ROM库存吃紧，使Konami不得不把《Love Plus》的首批出货量一再下调。

然而，随着Konami名为"日本男子Love Plus"宣传攻势的展开，玩家对这款游戏的期待之情，借由网络的传导迅速扩散开来。8月27日，也就是《Love Plus》预定发售日前一周，Konami组织的"真人美女宣传部队"在东京都内的JR秋叶原站、JR新宿站等地现场派发《Love Plus》的宣传品。这些宣传







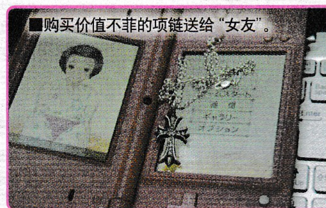
品竟然是以游戏中设定的三位女主角名义发出的情书。而这些"情书"派发的重点对象锁定为看上去形单影只的青年男性。经过这一轮宣传攻势的余热,《Love Plus》的人气大幅飙升。而在Amazon网站上,《Love Plus》的预定量从早先的50名开外,悄然晋升到前20位。

如果一切仅止于此,那么《Love Plus》的影响力或许也仅止于宅人或高玩内部,不会成为一个大众话题,更不会成为主流媒体关注的焦点。但事情的发展却向着出乎大多数人意料的方向急速翻转。《Love Plus》自9月3日以5800日元(约合440元人民币)的价格正式发售以来,出货量一路狂飙,Konami原本预定的5万份游戏数日内就被狂热的玩家们抢购一空。其间,由于销售速度大大超出了物流系统的负荷,还多次发生断货脱销情况。而无论店家的补货速度有多快,一点《Love Plus》到货,当日必告售罄。许多店家不得不做出每人限购一套的规定。更有甚者,由于游戏采用与真实世界相一致的实时游戏时间设定,许多没有准时拿到游戏软件的玩家,因为无法与游戏中女友共度9月25日的高中"体育祭"而懊恼不已,甚至在网上抱怨连连。到了9月底10月初,不仅游戏软件一卡难求,而且连作为周边产品的游戏攻略本和主题曲《永远日记》(永远ダイアリ)的单曲CD也出现缺货的情况。而只要是与"Love Plus"沾边挂角的产品都会遭到粉丝们的疯狂抢购,一本名为"TV Bros"的杂志因为采用了游戏中女主角的形象作为封面(粉丝团体内部昵称"爱花啃白薯")而遭到了抢购,有人甚至一次性从便利店中购买15本以上。在Yahoo日本的拍卖网站上这本定价仅为210日元(约合人民币15.9元)的杂志,还曾一度被炒到3000日元(约合人民币220.9元)的高价。而这也自然不是飙价最高人气品。在TGS 2009上,由Konami的Show Girl们COS游戏人物派发的"情书"宣传品,在10月1日晚上9点左右的网拍中一度冲到了15500日元(约合人民币1177.7元)的高价。而在《Love Plus》发售当天抽选赠送的限量周边,如声优亲笔签名、插画等,与"情书"、游戏软件一起打包出售的价格,也达到了31万日元(约合人民币24548元)的天价。然而,与周边品的热卖形成鲜明对比的是,在"中古游戏"(二手游戏软件)贩卖店中,却很难找到《Love Plus》的身影,而在粉丝圈内部也弥漫着以出售和购买二手货为耻的气氛,就如同是与他人交换女友一样令人难以接受。

拿不到游戏的玩家垂头丧气,纷纷以"Love Plus难民"自嘲或是相互调侃,而那些已经拿到游戏的玩家们的表现更加令人瞠目结舌。常见症状是购入多套游戏软件和掌机,目的是为了能够同时与游戏中的三位女主角进行亲密互动,以致有人为了与同一女主角的不同性格类型如"温柔的爱花"和"傲娇的爱花"交往而购买了五套、六套甚至更多数量的游戏和掌机。中晚期症状的主要表现是为求得与游戏女友长相厮守而使自身的作息时间规律化(昼夜颠倒、作息无常、不修边幅一直被认为是"御宅系"们的最大特色);随身携带掌机,与游戏女友随时随地约会,即便是吃饭、睡觉、上厕所也不例外;为了留下美好的纯爱回忆,在真实的时间和地点,与游戏女友进行实景约会,并利用NDS特有的触屏功能进行爱抚和Kiss,进而衍生出诸如化妆棉棒"爱抚"和橡胶指套Kiss之类的麻辣游戏手法,还有人为了在沐浴的时候也能与游戏女友相伴而购买了专用的防水袋。至于发展到无可救药阶段的模范"Love Plus男"会为了取悦游戏女友而购买许多特定口味零食(如"爱花的薯片","凛子的青花鱼罐头","宁宁的润喉糖"),办生日Party、买生日蛋糕(10月5日是游戏中的女主角之一高岭爱花的生日),甚至奉上昂贵的珠宝首饰,却完全不考虑这样做是否有"实在意义"。最不可思议的事件据说发生在新宿的某电影院前:当时一孤身男子走到售票窗口前声称要购买两张电影票,并说自己刚刚向女友告白成功,要看电影约会庆祝,售票员出于好奇,随口问了一句:"您女友人在哪里?"该男子竟然顺手从口袋里把"她"掏了出来,并用炫耀的口吻对售票员说:"怎么样!超可爱吧。"售票员顿时惊讶无语……如果你觉得这样的行为已经大大超出了你的想象,那说明你还不够宅或者压根就不是宅人。而更劲爆的消息也在随之传来:终于有人跟《Love Plus》结婚了——这其实也没什么奇怪,婚姻是恋爱的终点啦。一位据信是日籍的匿名男子在网上宣称,自己已经和姊崎宁宁在关岛的一所教堂里举行了婚礼,并将和新婚妻子在日本视频网站Niconico上举办一场在线的招待会。而之所以选择在关岛,很大程度上是因为关岛是全世界少数能够为非本地居民提供合法婚姻注册的国家,但相信与游戏角色正式办理结婚手续的这还是第一例。相比之下,花上几个小时排队,买一台新上市的NDSi LL,以便让自己的爱花住得舒服点,或许就显得有些稀松平常啦。



■"女友"爱吃的零食。


■购买价值不菲的项链送给"女友"。

随着《Love Plus》日渐走红,终于引来了嗅觉灵敏的大众媒体的关注,而由《Love Plus》蝴蝶效应引发的一系列事件,让她迅速从一股宅人圈中的热带气旋升级为一场全民瞩目的飓风。其中具有转折点意义的,当属"花王8×4止汗剂事件"和"主妇集体网上留言抱怨事件"。前者是由于一位痴迷《Love Plus》的宅人兄弟在网上发帖说,因为想给自己游戏女友买香水却不知道如何下手而求教于众"大虾",有人便回帖说超市中有一种名为"8×4止汗剂"的神奇喷剂可以产生一种"女子高生"(女高中生)特有的贴身衣物的味道。此言一出,便一发而不可收拾,数日内全日本多个地区相继传出了"8×4止汗剂"脱销的消息。其实,这种以铝盐和锆为主要成分的喷剂,不过是一种能够短暂抑制过多汗液分泌的药效化妆品而已,平时销量就不大,有限的库存自然抵挡不住被《Love Plus》点燃的宅人们巨大的购买热情。至于后者,则是由于在《Love Plus》发售后,日本读卖新闻社的问答网站"发言小町"上都出现了貌似女性抱怨自己的男友或丈夫沉迷《Love Plus》的留言,诸如"我和《Love Plus》,到底谁更重要?""最近发售的恋爱游戏导致老公经常心不在焉的,让人感觉很麻烦啊"等等。根据详细描述来看,她们的男友、丈夫一旦打开掌机,几乎就不离身了,不仅上厕所、看电视等时候玩,甚至连洗澡、晚上睡觉等时候也拿着一起,就差不知道在上班的时候是不是也在玩了……随着类似事件的持续曝光,包括日本《产经新闻》(Sankei newspaper)在内的多家主流媒体都对《Love Plus》造成的"御宅族中毒沉迷"和由此引发的各种"疯狂"举动进行了报道,并统一使用了一个新造名词"Love Plus现象"。

看到这里,或许很多人会感到奇怪,为什么在一直以RPG和动作游戏唱主角的"电玩王国"日本,这样一款在传统上被归入小众范畴的软性游戏竟然会引起如此大的骚动。要解释这个问题,不妨让我们先从剖析《Love Plus》本身入手。

玩家在游戏中扮演的是一位高中二年级的转校生,游戏开始时刚刚转校到十羽野市(とわの市)的私立十羽野高校,并在就读后加入网球社、担任图书委员,业余时间还要外出打工。而即将到来的不仅仅是新的学习生活,还有与美少女高中生的浪漫邂逅。

与同类型游戏中的动辄两位数起跳的女主角数量相比,《Love Plus》中的人物关系要相对简单得多。三位女主角分别是同级生高岭爱花(高岭爱花/たかね まなか,声优:早见沙织),高一的学妹小早川凛子(小早川凛子/こばやかわ りんこ,声优:丹下樱)和高三的学姐姊崎宁宁(姉ヶ崎宁々/あねがさき ねね,声优:皆口裕子)。虽然女主角只有三位,但按照游戏监制内田明理(Akari Uchida)的说法,三位女主角的设定正是针对普通男性憧憬的


■花王8×4止汗剂。



三种女性类型。A 型的高岭爱花有着天秤座女孩儿典型的优雅和蔼性格，家中经营诊所，自己本身不但成绩优异，也是网球社女子部的王牌，可说是秀外慧中、文武全能，但也常常因为过度拘谨而无法和周围人打成一片。而狮子座的学妹小早川凛子则有着与一般 B 型血女孩儿不同的沉静个性，经常戴着耳机一人独处，兴趣是读书、听音乐（尤其是伦敦庞克）和格斗游戏。相比之下，与玩家扮演的角色同在家庭餐厅“デキシーズ（Dixies）”打工的姊崎宁宁却有着典型的大姐姐性格，具有 O 型白羊座特有的爽快和干脆，性格沉稳，外表成熟，常常成为被依赖的对象。然而，玩家无论是要追求她们中的任何一个（或者是全部），都必须从基本做起。

整个游戏分为两个阶段：最初是朋友模式，而在朋友模式里被告白成功后，才能进入恋人模式（恋人モード）。在朋友模式下，玩家要在 100 天内，每天通过 4 项日程安排来提高自己的运动、知识、感性、魅力等四项属性，并与三位女主角接触，走入她们的内心世界，努力博得她们的好感，最终获得她们中一位的告白。这期间，如果玩家在 100 天内不能打动其中的任何一位或是出现女性角色之间的嫉妒事件（“？号标志”），就直接 Game Over。到此，《Love Plus》与普通的恋爱养成游戏并无二致，甚至在游戏设定上还稍显简陋，而让她能晋级为神作的就是在告白后的恋爱模式。要知道，在此之前，恋爱养成游戏、尤其是其中的经典之作，无一例外的都是遵循了“王子与公主快乐的生活在一起”的爱情童话结构，以获得告白或告白成功作为游戏通关的标志。但是“他们后来会怎样呢？”类似这样的疑问总会让人感到困扰，而《Love Plus》就给了你一个选择：与她相恋，而且只要愿意就可以到永远。

进入恋人模式后，游戏会自动提示玩家选择 Real Time 模式或 Skip 模式。之后，每次重新开启游戏或读取存档后，系统都会让你选择，另外玩家也可以通过 Option 选项改变模式。而让众多玩家沉迷其中如痴如醉，甚至做出一些常人难以理解举动的，正是毒性十足的 Real Time 模式。在 Real Time 模式下，玩家相当于可以与女友共同度过真实的每分每秒。不过，既然是游戏当然要给玩家设置挑战，恋人模式中几乎所有的行动（包括发短信）都要花费行动力，不过玩家可以通过与女友的对话或猜拳恢复行动力。而如果玩家能够接连几天开机游戏的话，会有效提升行动力的上限。在 Real Time 模式，会根据真实的日期激活某些特殊事件，如女友生日、你的生日、体育节、交往日纪念等等，女友的服装、约会地点的背景也会根据现实中季节的变化而变化。顺便说一句，游戏中配置庞大的数据库，对三位女主角的服装、对话，乃至化妆等等都提供了众多的备选项，进而可以变化出难以计数的组合，据说光发型就有超过 500 种之多。这也正是 Real Time 模式得以实现的保证。相比之下，Skip 模式可以用“享受永远不会结束的一星期时光”来形容。与 Real Time 模式不同，Skip 模式没有行动力限制，没有季节变化，没有特殊节日事件等，但会有与 Real Time 模式相同的委员会、社团活动等预定日程行动。而且，由于不存在特殊节日，所以约会时间都会固定放在周日。所以，Skip 模式很容易玩腻，很少有玩家专门选择 Skip 模式。但如果可以把两种模式有计划地混合进行，则是提高可玩性和约会成功度的有效方法。比如，玩家可以先在 Real Time 模式下做好安排或者约会预订，然后在 Skip 模式下去各个约会地点沙盘推演一番，然后返回 Real Time 模式进行正式约会。

除了游戏模式设定的创新之外，《Love Plus》的玩法也可以说是独树一帜。在游戏设计之初，《Love Plus》便充分利用了 NDS 系列掌机的内置麦克风和触屏。游戏中女主角可以叫出玩家在游戏开始时给自己设定的名字，还能通过麦克风，实现与玩家的简单对话。而“Love Plus”对触屏的活用，几乎可以说是达到了出神入化的境界。当进入恋人模式后，玩家可以通过触摸、抚摸和 Kiss 来增进与女友间的亲密关系，而这些动作都是靠触屏来实现的。不过，就像真实的男女恋爱一样，如果与女友的亲密程度不够或者举动不得体也会招致反感。比如，在触摸的时候，一般来说头发、额头和肩部是比较安全的部位，而当女友用手捂住嘴的时候手部也是可以触摸的。而身体以及耳朵是禁区，一旦触摸很可能就会出现亲密度下降的问题。另外，根据女友人选的不同，女友喜欢被触碰的地方和讨厌被触摸的地方也不同，凛子最初就讨厌对她头发的触摸。而“Love Plus”中的终极挑战就是透过触屏与女友 Kiss。可以 kiss 的部位有四处：额头、脸颊、唇边、唇。需要根据女友的不同动作，来亲吻不同的部位。而且，游戏中很多隐匿情节都是于 Kiss 的次数有关的，因此如何更有效的进行 Kiss，一直是执着的粉丝们孜孜以求的目标。话说回来，《Love Plus》在游戏设定中表现出“恶毒之处”也正在于此：如果与女友的亲密度足够高，Kiss 结束后还会出现“リフレインキス”（反复亲吻）状态，而如果是已经进展到如胶似漆的状态，甚至还会进入“エンドレスリフレインキス”（无止境反复亲吻）状态……所以，要是今后再看到有孤身男子手中拿着不明物体在嘴边晃来晃去的话，那除非是在吃烤地瓜，否则十有八九是骨灰级“Love Plus 男”无疑。

看到这里，你或许就能体会到为什么《Love Plus》除了标准译名“爱相随”外，还会被冠以“便携女友”的绰号。同时，你或许也能想象得出，这样一款游戏对于不善与人交际的宅人和整日沉迷于两点一线乏味生活中的 Salaryman（上班族）来说，是个多么难以抗拒的诱惑——你可以把她带在身边，随时随地与她约会和 Kiss，却不必担心闹出乱子或是创下祸事，顶多是受些周围人的白眼，相较于获得的乐趣而言，这点损失就是小 Case 了。不过，且慢，“便携女友”虽然充满创意，但却似乎也有一种似曾相识的感觉。没错！事实的确如此，类似的东东早已有之，《Love Plus》不过是最近才进化出来的“高级物种”而已。



E-Life 大进化：一切从“小电脑人”开始

如今，《Love Plus》似乎已经完全有资格以“神作”的姿态被排入恋爱养成类的“名作堂”。但如果以严格的标准来审视，那么当《Love Plus》进入恋爱 Real Time 模式的时候，其实就已经变异为另一种游戏类型：Life Simulation Game（LSG），而更贴切的称呼就是：E-Life（电子生命）。





提到 LSG，很多玩家最先联想到大概就是 Will Wright 的《模拟人生》系列（The Sims series）以及曾经一度爆红全球网络的“第二人生”（Second Life），但 E-Life 与这些经典 LSG 还稍有不同，更加强调玩家与游戏角色间的实时互动——玩家必须把游戏角色当成是真实生命来关心和爱护，并以此判定游戏的胜负。作为游戏的



■别以为这是录音带，当年的电脑游戏就是存在这种卡式磁带上的。

E-Life，看起来平淡无奇，但却对游戏 AI 设计有着极高的要求。而实时互动的游戏方式，在让玩家消耗大量时间的同时，也会在不知不觉间投注大量的





感情。这也是 E-Life 的魅力所在。

无论是 LSG 还是 E-Life，本质上都是对主流游戏开发设计思想和模式的颠覆和重构，所以这一类型的游戏在游戏圈中一直归属于非主流和小众的范畴，但却又因其特立独行的设计而常常被业内人士和高玩们津津乐道。现在，我们所能够找到的第一个具有完备的 E-Life 特征的是美国著名游戏厂商 Activision 公司于 1985 年推出的电脑游戏《Little Computer People》（小电脑人），他还有一个绰号就是“碟上宅”（House-on-a-Disk）。设计者是大卫·克兰（David Crane）。

据设计者回忆，“小电脑人”的原始灵感来自 20 世纪 70 年代曾经在美国风靡一时的“Pet Rock”（宠物石）。当时，有人把产自下加利福尼亚（Baja California）罗萨里托海滩（Rosarito Beach）或是墨西哥的鹅卵石进行简单加工后，装在礼盒中并配上“饲养手册”，制成这种名为 Pet Rock 的所谓“无机宠物”。就本质而言，只不过是一种独具创意的玩具，但是由于其标榜无需喂食、绝对温顺等等，颠覆了人们对宠物的固有印象，从而大受欢迎。而当时有一位居住在洛杉矶的 Pet Rock 玩家兼自由程序设计师里奇·戈尔德（Rich Gold）决定把 Pet Rock 的创意制作成电脑游戏。于是，他便开发了一个名为“Pet Person”（宠物人）的电脑程序。问题是这款程序毫无互动性可言，玩家只能像隔着鱼缸看金鱼一样欣赏 Pet Person 在电脑屏幕上的表演，根本算不上一款完整意义上的电脑游戏。

一个偶然的机会大卫·克兰看到了这款极具创意却仍需改进的电脑程序，并决定买下它，在此基础上进行再开发，于是便有了后来的“小电脑人”。事实上，“小电脑人”的许多音乐、音效和动画都来自 Pet Person。而大卫·克兰和他的小组的主要工作则是让游戏程序具有互动性、一定程度的理解力以及应答能力。而让“小电脑人”成为 E-Life 历史上首款“神作”的当属其中加入的“2048 位元人格参数”设计。这使得每一个销售出去的游戏拷贝中的“小电脑人”在外貌、个性等各个方面都是独一无二的。



当游戏开始时，玩家可以看到的游戏画面类似一栋三层住宅的横切面，紧接着游戏主角“小电脑人”出场，进入房子里开始日常生活，像是做饭、看电视和读报纸等等。玩家也可以通过指令与“小电脑人”进行互动，比如一起玩扑克牌之类。但作为一款 E-Life 游戏，玩家虽然能通过指令对“小电脑人”施加影响，如装修房子之类，可是在本质上游戏主角“小电脑人”并不是玩家在游戏中操纵或扮演的一个角色，而是相对于玩家的一个独立个体，这也是此后所有 E-Life 游戏的共同特征。而这个游戏事实上是没有最终关卡的，理论上玩家可以一直玩下去，直到他们不再想玩。

但其实大多数玩家没法继续玩下去的原因是他们的游戏磁盘因为长时间反复读写而出现了故障。有鉴于此类投诉日渐增多，游戏公司开始向玩家提供一种名为“小电脑人医院”的救援服务。客服人员可以把损坏的旧磁盘里的存档文件拷贝到新的磁盘上，这样就能让玩家与他的“小电脑人”伙伴再续前缘了！据说，这间“医院”曾经拯救了数百条“小电脑人”的生命。当然，类似服务只针对购买磁盘版的高端用户群。事实上，《Little Computer People》曾经发行过针对 Commodore 64、Amstrad CPC、Atari ST、ZX Spectrum 和 Apple Ⅱ 等多种平台的版本。这些即使在当今的资深玩家群体中也少有人知的游戏平台，在 20 世纪 80 年代的美国都曾经是风靡一时的家用电脑，而日后几乎一统江湖的 PC 兼容机在当时还主要集中于商务领域。对于这些性能有限的家用电脑（有些甚至还不如“小霸王学习机”）而言，莫说是硬盘，就连现在已经被淘汰的软磁盘驱动器（软驱）也是非标准配置的昂贵外设，有些机型甚至干脆就不支持磁盘驱动器。于是，游戏公司便针对中低端用户推出了磁带卡版（Cassette Version）——这里稍微科普一下：卡型盒式磁带，又叫“磁带卡”，这种东东对于听 CD 或是 MP3 长大的一代人来说已经非常陌生了，对于年纪稍长的 80 后来说，它就是录音磁带，但其实磁带也是最“古老”的一种磁存储介质，早期的大型计算机很多都采用磁带作为数据存储介质，直到 20 世纪 80 年代仍然有低端电脑使用磁带卡作为存储器使用。与磁盘版相比，磁带卡版的《Little Computer People》采用的是只读存储模式，不能与玩家互动，也不能记录存档，更接近 Pet Person 的原始构思。

就业绩而言，《Little Computer People》算得上是一款成功的游戏，因为它的确给游戏公司赚了钱，但是这种成功仅限于小众。毕竟，在当时的技术条件下，游戏的开发者们能以如此前卫的理念设计出这样一款划时代的游戏已经是难能可贵，曲高而注定和寡，以至于作为发行商的 Activision 公司压根就没打算再推出续作。但其实大卫·克兰还有许多有趣的设想，比如设计一款大楼里有数十个电脑人的游戏，每个电脑人可以彼此互动、交换设施与家具等等。还有他们也曾打算发行带有新道具或新房子的资料片，让玩家买来改变“小电脑人”的居家环境。不过，所有这些创意只能留待后来人来接续了。

1987 年，大名鼎鼎的日本史可威尔（Square）公司在 FC 磁碟机（Family Computer Disk System）上推出了一款类似“小电脑人”的 E-Life 游戏《Apple Town Story》（アップルタウン物语／苹果城的故事）。尽管这款游戏的影响力有限，却似乎是一个“隐喻”：E-Life 的未来将取决于日本这个号称“电玩王国”的国度。事实也的确印证着这个方向发展。“小电脑人”问世十年后，E-Life 的有一款神作诞生于扶桑之国，只是最开始人们只是把它当作是一种玩具。这就是 Tamagotchi（たまごっち，音译“拓麻歌子”或“塔麻可吉”），更多人习惯叫它“电子鸡”。

Tamagotchi 是一个日语的合成词，前半部分“たまご”（Tamago）是“蛋”的意思，而后半部分则



来自英文 Watch(ウオッチ)的最后一个音,所以"たまごっち"按照字面的意思可以理解为"手表式鸡蛋"。而它的发明者则是日本人横井昭裕和真板亚纪(一说是"舞田あき")。起初,发明者只是想要一个价格低廉而且比较容易饲养的"宠物"。后来被日本著名玩具商 BANDAI 公司看中,经过重新包装后推向市场,并取得了巨大商业成功。截至到 2009 年,电子鸡已经连续推出六代、共 44 个不同版本,全球销量突破 7000 万只,这还不包括形形色色的山寨版。至于电影、动漫和音乐单曲等衍生品更是不在少数。

虽然被叫做"电子鸡",但根据发明者的设定,被饲养在"蛋"壳里的虚拟角色其实不是鸡,而是来自拓麻歌子星的一种外星生物。早期版本的电子鸡配有三个控制键,玩家就是靠这三个键来完成对它的"饲养"。其中最重要的工作当然就是喂食,而喂食的频度会影响到它的健康、体重、饱足感和心情。玩过电子鸡的人都知道,如果长时间不喂食,电子鸡就会死掉,而喂食太多又会让它"撑"到。如果你的电子鸡太肥了,最好还是多跟它玩玩游戏,这样做有益于它的健康,顺便还能"赚钱"。此外,你还要定期打扫,防止污秽过多而让你的小宠物生病。总之,你要想照料真实的宠物一样好好对待它才行,查看它的状况,尽量让它保持最佳状态。不过,这种无微不至的照顾,有时也会给不少玩家带来很多困扰,比如在青少年为了不让他们电子鸡饿死,所以把它们带到学校里,这让校方很伤脑筋,于是一些学校禁止学生带电子鸡到学校。后来,一些新版本的电子鸡加入了暂停以及静音的功能,却又被一些人指责会对儿童产生误导,让他们以为真实的生命也是可以暂停或是消音,从而导致可怕的后果,像是虐宠、甚至虐婴等等。这样的论调未免太过极端,却也从一个侧面反映出了虚拟世界中 E-Life 对现实生活潜移默化的影响力。与十多年前推出的"小电脑人"相比,电子鸡的最大进步就是从相对固定的家用机平台移转到掌机平台,从而使随时随地的照顾成为可能,而这非常有助于玩家与 E-Life 之间建立亲密关系。



电子鸡的热卖让它成为了 BANDAI 公司的一棵摇钱树。据说当年世嘉(SEGA)与 BANDAI 的公司合并案破局就是因为电子鸡热卖创造的庞大现金流让 BANDAI 公司失去了与世嘉合并的兴趣。这种说法未必可信,但却也充分说明了电子鸡的商业潜力。而作为与 BANDAI 长期保持良好合作关系的电玩巨头任天堂公司,自然也要从中分一杯羹,先后在 GB、GBC 和 NDS 上发表了多款电子鸡主题游戏,即"《宠物蛋的小小商店:感谢大家》系列",包括:Tamagotchi Connection: Corner Shop、Tamagotchi Connection: Corner Shop 2 和 Tamagotchi Connection: Corner Shop 3。不过,由于任天堂的掌机游戏矩阵实在是众星云集,电子鸡的光芒也就不会显得那么耀眼了。而且,电子鸡的本尊毕竟是 BANDAI 公司的一款手持电子玩具,甚至可以看作是一款专属掌机,尤其是在推出具有红外通讯和彩屏功能新版本后,与任天堂的掌机之间已经形成了实质的竞争关系。当然,从营销学的角度上看,电子鸡和任天堂掌机采用的是完全不同的商业模式,并不存在正面冲突,但在全球游戏市场增速放缓的大背景下,电子鸡的存在等于就是在蚕食掌机的潜在市场——当玩家们忙着照料他们的电子鸡的时候,大概很难同时顾及到 NDS 上皮卡丘,除非他(或她)是真正的骨灰级玩家抑或游戏焦虑症患者!因而,任天堂的掌机需要一款专属自己的 E-Life,由此便知《Love Plus》的出现是多么的生逢其时。

与以往的 E-Life 相比,《Love Plus》最显著的特点就是充分活用了 NDS 的触屏功能,实现了 E-Life 又一次大进化:从只能静静关注到能够触手可及。到此,作为硬件的游戏机已经不再是一个单纯的容器,而是 E-Life 的一个"器官",通过它玩家可以产生真实的接触感,而玩家的行为也通过它反馈给 E-Life。这无疑是一种前所未有的人机互动方式,因为它已经开始突破虚拟世界和现实生活之间的隔膜,逐渐渗透到我们的身边。尽管如此,由于《Love Plus》玩家已经被预设立场的大众媒体扣上了"御宅族"的大帽子——事实上,有超过一半以上的《Love Plus》玩家是普通的上班族或已婚男性,因而在很多人眼中拿着 NDS 不停 Kiss 的人一定是不可理喻的"怪人"(与"怪兽"只有一字之差)。然而,即便真的是憧憬着恋爱却因为害羞而迟迟无法行动的"草食系"宅人沉迷于《Love Plus》又如何呢?这难道就是给他们扣上"怪人"名号,贴上社会另类标签的理由吗?





斯坦福综合症:破解"宅の爱"之谜的金钥匙

最近几年,以御宅族们为经营对象的"宅经济"成为一个炙手可热的新名词。这样不难理解,媒体人关注御宅族是要用他们的"古怪言行"来博得版面、提高收视率,而营销人看中的则是宅人们旺盛的购买力。可是,有多少人真正关心宅人们到底是因何而"宅",而宅人们又终将走向何方呢?



一个在如今的专业界也少有人提及的名词,却很可能成为理解宅人行为的一把金钥匙,这就是"斯坦福综合症"。这个名词最早出现在 20 世纪 80 年代的美国,心理医生们注意到一些理工科系的大学生和从事高科技行业的技术专家,在经历了长期单调乏味的学习或工作后,会表现出一些奇怪的症状:比如,在人际交往中言语生硬,态度暴躁,缺乏耐心等等。在当时,斯坦福大学是美国计算机科技的研究中心,那些常年端坐在电脑前面的理工科研究人员,经常表现出这种特征。因此,这种心

理问题被冠以“斯坦福综合症”之名。

在心理学界，有一种观点认为，导致斯坦福综合症的原因是“患者”与电子计算机交流互动的时间远多于和真人交流的时间，从而使自身的人际交往模式发生了改变，不自觉地把人当成了计算机。用一个形象的说法，当年面对自己的电脑的时候，只要输入一个指令，敲一下回车键，或是用鼠标双击桌面上的某个图标，电脑就会忠实地执行这个命令。如果嫌机器慢，可以破口大骂，它绝对不会顶嘴。如果系统出了问题，还可以把它格式化重装。但是，真人不是电脑，真人在听到一个要求后，会站在自我逻辑的基础上进行思想，然后做出自己的价值判断，或者还会提出附加条件。即使对方接受了要求，执行起来也不大可能会百分之百地遵循要求者的原样。而当一个人不接受指令时，更不能把他(或她)“格式化”。

三十年过去了，“斯坦福综合症”已经很少被人提及，但是他所揭示出的社会行为模式却已经从少数科技精英身上扩展到了社会的每个角落，衍生出一个不容小视的亚文化群体，也就说所谓的“御宅族”。那么，“斯坦福综合症”又与成千上万的宅人们有何相关呢？行为主义心理学派的一个重要的观点就是外部环境会构成一种刺激源，而人的躯体和心智在接受到刺激源的刺激后，会做出相应的反应，而这种反应就体现为人的行为。当这种刺激与反应形成规律化的时候，就成为了一种习惯。至于人们通常所说的“人格”，不过是习惯系统的总和而已。由此可见，如果我们把“御宅”作为一种特定的人格特质来看待的话，那么催生这种特质的当然就是最近几十年间兴起的动漫与电子游戏文化。





无论是早期的动漫作品(如迪斯尼、手冢治虫等)或是早期的电子游戏(以任天堂游戏风格为代表)，其内容往往都是以迎合少年儿童的欣赏口味为重点。这并不难理解，作为一种新兴的娱乐方式，年轻族群是最容易攻略的一块市场。然而，随着技术的进步和产业成熟度的提高，动漫游戏的内容必然要走一条向上延伸的趋势，这也是要适应日渐长大的消费者们的新需要。而对于这些长大的消费者有一个非常传神的称呼“Digital Natives”(数字化原住民)。当然，就像“苹果教父”史蒂夫·乔布斯所言：“你不能问消费者他们想要什么，你必须创造出来一个东西，当它摆在消费者面前的时候，他们会说：‘哈，这就是我想要的！’”这也是动漫游戏的读者或玩家与创作者之间相互的复杂关系的真实写照。当动漫游戏已经发展到了必须由低年龄段向全年龄段扩张的阶段时，高达出现了，超时空要塞出现了，美少女战士出现了，接下来毁灭公爵出现了，CS出现了，魔兽也来了。正如一位营销大师所言：“消费者以品类思考，以品牌来表达。”在动漫游戏产业高速发展的三十年间，出生于70后或80后的数字化原住民们参与创造了一个又一个动漫游戏品牌，而这些作品的内容作为一种环境因素抑或是价值观载体，成为了塑造整整一代人的人格特征的重要因素。由此可见，“宅”这不过是数字化原住民们为适应新的数字时代而创造出的一种新的社会游戏规则。而当这些数字化原住民成为社会的主流之时，我们或许就会进入一个全民皆宅的时代。

被称为“御宅王”的日本动漫名人冈田斗司夫(Okada Toshio)曾在御宅文化大行其道的今天发出过“御宅族已死”的慨叹。其实，类似冈田斗司夫这种“执着于某种人、事、物，以甚为极端的方式把时间与金钱集中消耗在该对象上，并对于该对象有着丰富的知识与创造力，而且还会从事信息传播与创作活动”的人如果可以被称为古典御宅族的话，那么现在宅人的主流就是以“电车男”、“草食男”为代表的萌系们了。从本质上说，古典御宅族的身上仍旧带有前数位化时代的“数字化移民”(Digital Immigrants)的某些印记，而萌系们才是真正把“宅”自身人格特质的一部分并展现在世人面前的数字化原住民的代表。

到这里，或许我们也能找到宅人们痴迷E-Life、尤其是《Love Plus》的原因了。以数字化原住民的身分成长在数字时代的宅人们已经在潜意识中习惯了用与数码设备相处的方式来处理身边的人、事、物，但却往往造成人际关系紧张而养成害羞内向的性格。但是，《Love Plus》的出现却在保留了电脑的“长处”——快捷、准确、听话、可预测的同时，还有了前所未有的实在感。这也就是《Love Plus》能够升级为便携女友的关键。当然，这种“爱的关系”是极端柏拉图式的，但对生活在当今的许多青年男性(不只是宅人)而言，这样的便携女友又确实比现实中的女友、老婆或是情人简单得多、容易相处得多。

尽管这样的想法或许太过惊世骇俗，但我们不妨听听一位心理专家对此的看法，或许能对每一个人都有所启示：准确地说，并不是机器改变了我们。机器终归是被动的，它们只提供了条件，来释放人性中潜在的成份。虚伪、专制、自我中心，这些潜质存在于我们每个人的内心里。相应的技术只是个诱因。

写在最后

从小电脑人到电子鸡，再到《Love Plus》，E-Life的进化速度实在有些令人瞠目结舌。那么接下来会如何呢？E-Life的下一个进化形态又会是什么呢？难道会如同韩国名导郭在容(Jae-young Kwak)在新片《我的女友是机器人》(仆の彼女はサイボーグ)中讲述的那样吗？——终于有一天我有了个“真正”的女朋友，虽然她是个机器人。

其实，作为现代电子计算机技术的一个重要领域，人工智能(AI)研究的终极目标就是要制造出一部能像人类一样思考的机器。而要达成这个目标，最重要的一点就是要让AI像人类一样拥有喜怒哀乐的情绪表达。但是我们似乎忽略了一个重要的事实：作为个体的人，除了一些原始的本能之外，我们之所以会有喜怒哀乐的情绪变化，其实都是受到环境与他人感染和影响的结果。由此，E-Life就有了“作弊”的空间，只要它可以把我们带入预设的情境之中，我们自然就会做出相应的情绪变化，而只要它们能够因应这种情绪变化做出适当的反应，就能带给我们满足感。所以，到头来，我们不过是把自己的感情借由E-Life重新投射到了我们自己的身上而已。虽然听起来有些荒谬，但事实就是如此。

归根结底，无论E-Life会进化到什么程度——不管是小电脑人、电子鸡还是《Love Plus》，又或者是机器恋人，如果我们自己不爱自己，不爱我们生存的这个世界，就无法奢望自己能得到爱。因为“爱”从来就是双向的，是感情彼此投射的产物。E-Life则终究只是一面爱得反射镜。

所以，如果有一天爱花央求你为他购买昂贵的虚拟首饰，那可就要当心了，因为此时《Love Plus》的东家说不定正在服用脑白金！







如果你不清楚天山到底有多么冷，或者对阿富汗人民的生存环境之恶劣也没有什么概念，甚至想一睹俄国“强制劳动收容所”的恐怖，“超级大片”级游戏《使命召唤 现代战争2》（以下简称《现代战争2》）都可以给你一个简单而直观的印象。无论是摩托雪橇大逃亡、阿富汗追杀等敌后作战，还是保卫弗吉尼亚、解放华盛顿等正面战场，展现出的临场感仿佛让人置身其中，无法自拔。可以说《现代战争2》的出现宣判了大部分以感官体验为主的战争电影的死刑，它有着电影般的框架，却采用了电子游戏的自主式体验。“超越电影的表现力”现在时常被人挂在嘴边，我们无需争论自己究竟是在“互动”，还是“被互动”。玩家与游戏中的角色同甘共苦，分享着悲喜，这都依靠了游戏中杰出的互动部分才得以实现。究竟何以被称之为“互动电影”，《现代战争2》在哪些方面超越了电影所能表达的极限，这部现代战争题材大作的设计思路又是如何？就让我们以此文逐渐深入挖掘其影视化的脉络吧！

跨越娱乐媒介的边疆

《使命召唤 现代战争2》的影视化解析

文 十大恶劣天气&S.I.R　编 炎骑士　美编 anubis



大片的魔力

解析《现代战争2》的互动体验

[从过场到互动脚本]

如果时光回溯至十多年前，你在街上随意抓住一个刚看完电影《勇闯夺命岛》、正在以极爽无比地神态哼着小调的影迷，告诉他很快就可以在电子游戏中化身为尼古拉斯 · 凯奇闯入恐怖的恶魔岛，那么相信他很有可能会还给你一个白眼。当时的游戏不仅从图像技术上，而且从表现手法上都与电影相去甚远。然而在随后的岁月里，电子游戏进入

了3D与大容量CD-ROM的新时代，表现手法发生了翻天覆地的变化。"电影化游戏"与"第九艺术"的论调开始悄然兴起。以《潜龙谍影》、《生化危机》以及《最终幻想Ⅶ》等一批游戏为先锋，让游戏这种电子商品真正能获得了作为主流娱乐方式的资格。随着3D技术的进步，电子游戏中不仅可以做到随意运用镜头、光源效果的进一步优化处理，甚至可以借助动作捕捉技术让游戏中的人物像真人一般举手投足、通过为虚拟角色加入眼神和表情的变化。

星河点缀在纯净的夜空中，当镜头渐渐拉远后，玩家才发现这只是爱丽丝眼中迷人的光彩。然后镜头从爱丽丝的身上移开，越来越远，忙碌的人们与体现着颓废的街头广告牌快速地掠过玩家的视线，直至最后冷漠而巨大的城市占据了整个画面，"FINAL FANTASY Ⅶ"的标题渐渐浮现出来。当年《最终幻想Ⅶ》出色的CG过场在整个游戏业掀起了一层巨浪。尽管在这之前也不少插入过场动画的游戏作品，但显然无法与《最终幻想Ⅶ》相提并论。在那之后的《潜龙谍影》则为所有玩家诠释了即时演算过场的游戏制作新理念。有了CD-ROM的高容量作为基础，小岛秀夫得以在游戏中加入大段的即时演算动画用以交代剧情。步入PS2时代之后，昔日《潜龙谍影》所标榜的全程即时演算理念被越来越多的游戏开发商所接受。



■在Soap被发现之后的短暂时间内，玩家要迅速作出正确的反应。

[然而，仅此而已？]

在令人眩目的过场动画中，很多厂商忽视了一个重要的问题，那就是游戏自身的存在。玩家在观赏精美的过场动画同时往往已经被从游戏之中剥离出来，成为了一名电影观众。玩家无法在用以交代剧情的过场动画中进行任何操作，无论是即时演算还是预先制作好的精美CG片段，哪怕是再好的镜头运用，其艺术手法还是无法跳出电影的范畴。《潜龙谍影4》的推出标志着过场动画的滥用已经达到了最高峰，将大段的故事背景通过这种方式进行交代，使得玩家在忍受Drebin唾沫横飞地解释各种设定名词时会产生严重的厌倦情绪。游戏的节奏与又臭又长的过场动画产生了严重脱节，这已经成为了阻碍电子游戏发展的一个不容忽视的问题。

只有让过场动画变成更具带入感的互动脚本，才能算是在游戏与电影元素的融合之路上迈出了一大步。显然，"《使命召唤》系列"在这一方面为其他游戏树立了很好的榜样。玩家在游戏过程中，当走到某一点或是触发了某一个事件，玩家操纵的角色仍然能够自由或半自由地行动，并且能够对眼前的事物作出回应，而并非像以往其他游戏那样利用华丽的过场动画来表现事件的发生，这就是互动式脚本的特色。在《现代战争2》中表现的那场核弹爆炸后产生的电磁冲击波的章节里，玩家需要在满目疮痍的华盛顿街头寻找幸存的战友：当发现了







一队靠在公交车旁的人影时，Foley中士喊出了"Star"的暗号，然而对面却依然没有动静，这使得Foley只能小心地将手中的信号棒扔过去充当光源，结果却发现对方原来是一队俄罗斯士兵。在这样一个看似平常的行动过程中，游戏完成了一次转折的叙事，即从看到在阴暗处的士兵到对暗号，再到信号棒照亮敌人的面目，进而展开交火。在整个过程中，玩家的行动是完全自由的，我们可以采取任何方式的行动，比如提前开枪将这群注定要领便当的敌军士兵全部放倒，也可以选择封住Foley中士喋喋不休的嘴巴。但是任何第一次打到这里的人，几乎都不会大煞风景地胡乱开火，我们本能地适应了游戏中的环境气氛，很多人大概在这个时候都会不知不觉地躲到掩体后面，以等待确认对方的身分。

尽管这样的叙事安排并没有从本质上脱离电影的艺术表现首发——玩家所感受到高自由度只是相对的，实际上仍然是按照剧本的安排来行动。借助于出色的叙事技巧，可以让玩家产生高度拟真的代入感。尽管所有的一切在最初就被安排好了。但玩家却能够感受到叙事过程与游戏的进程是一个连贯的整体，不再有特别明显的分界线。从单纯以剧情影像来叙述故事发展转变为平滑过渡的叙事方式。周围的环境变化，角色的当前状态，玩家的操作被一同带入到了叙事之中。尽管此时操作是有限制的，如果玩家不按照剧本线性发展的必要条件发出指令，那么角色就会付出死亡的代价。让玩家可以在带有个人感情的前提下来完成游戏指令输入，这足以称得上是巨大的进步。在潜入雪山机场的关卡里，玩家与Soap要执行夺取卫星ACS吊舱的任务。就当得手之后，原本紧闭的机库大门突然敞开，一整排敌军士兵用枪指着暴露的Soap，只有玩家操纵的角色没有发现。士兵开始要求Soap在五秒钟之内报上大名，否则就将开火。此时Soap的命运已经掌握玩家的手中：如果你按下了手中的引爆开关，那么预设在油罐上的C4炸药就会立刻爆炸，敌人的注意力会被分散；如果你没有及时按下开关，那么敌人就会将Soap乱枪射死；另外，假若玩家不幸被敌人发现，那么同样也会导致任务失败。在这一刻，游戏将玩家置身于虚拟的险境之中。尽管游戏赋予了玩家化解危机的能力，，但在第一次处于这种虚拟的险境之时，每一个玩家都难免会感到心跳加速。这也难怪像小岛秀夫这样的优秀游戏制作人在体验过《现代战争2》之后，也不由得折服于游戏那逼真的临场感。

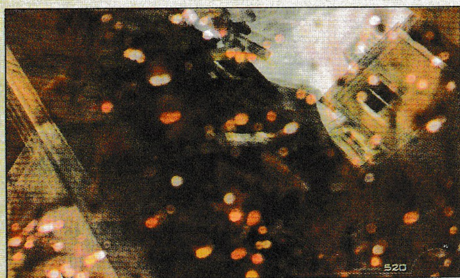
《现代战争 2》是如何将游戏的互动性与电影化的表现手法相融合的呢？

[死亡体验与转折]

从电子游戏诞生之初，玩家就不断与死亡作着各种各样的斗争。我想，当很多人在少年时代，握着FC手柄笨拙地操纵马里奥跌入沟中时，心中都不免“咯噔”一下。配合戛然而止的效果音，我们知道，游戏中的角色“死”了。相比其他的艺术形式，电子游戏中展现的死亡似乎要更加真实——玩家操纵的角色将直接面对危险。死亡是所有活着的人都无法体验的一种感受，精神分析学的结果是，每个人都或多或少地有着走向毁灭的冲动。不同的游戏设计方式，带给了玩家不同的死亡体验，这是用以调动玩家感情的一种重要手段。

比如在Capcom的《生化危机》中，玩家在游戏初始就置身于一个充满丧尸的危险环境中。角色无法承受过多的攻击，身手更谈不上敏捷。武器弹药的稀缺和道具携带数量的限制可以让玩家更加认识到生命的宝贵，进而在游戏中表现出更强烈的求生欲望。相比之下，《现代战争 2》中所表现的则是一种狼狈的幸存感受。让我们以老兵难度为前提，拿大家都感到“吃憋”的“里约关”来作为讨论的话题。这个关卡的整个场景是一个座落在山坡上的贫民窟。场景中的道路显得崎岖而复杂，棚户与矮楼的搭建极不规范，很容易让人想起新版《无敌浩克》里的类似场景。当玩家突入贫民窟后，即使扫清了眼前的敌人，也难保不被隐藏在窗口和门后的黑枪暗算。在行动的推进过程中，还会有敌人突然出现在你的面前，并且要求你在极短的时间内作出正确判断。在这样一种战场环境中，死亡威胁将时刻伴随着玩家操纵的角色，回避这些难以预料的危险甚至还需要一丝运气因素。在一片血红之中冲出重重包围，玩家一方面肩负着缉拿要犯的重任，一方面又要像丧家之犬一般被打得屁滚尿流。这看起来虽然无法让人理解，却精妙地体现出了战争的残酷性：赢得一场战争，必须付出无数生命的代价！







▲在游戏中，死亡将会随时伴随着玩家，稍不留神眼前就会一片模糊模糊。

从地狱般的战场上脱身之后，玩家可以充分体会到作为生还者的幸存感——此时此刻的玩家自身已经完成了与游戏角色在心理上的融合。玩家将彻底置身于这场虚拟的战争，而不是从一个旁观者的角度来感受游戏。不再如同操作提线木偶一般在控制着游戏角色，而是将自己的灵魂灌注到角色的身体之中。就像电影《阿凡达》所表现的那样，主人公将自己的意志注入到了一副躯壳（Avatar）里，这副躯壳所体验到的就是主人公所体验到的。优秀的游戏可以让玩家溶情于意境之中，游戏中的虚拟角色也自然成为了玩家的化身，玩家见其所见，闻其所闻。如塔可夫斯基所言，“观众由被动变为主动”，电影是很难办到的，《现代战争 2》尽管只是一款游戏，却将电影化的表现手法融入游戏制作之中，借助于游戏的互动式推进方式，让玩家参与到故事的发展之中，闲得更为真实。只有存在这个基础，适时出现的游戏中的转折和互动桥段才能瞬间点燃人们内心深处的激情。

电影剧本的转折是用以调动情绪、提高紧张感的绝佳手段。希区柯克大师一直精于此道，把握着电影中发生的每次突变，吓得观众惊叫连连。《现代战争 2》同样在剧本中加入了各种转折，大到引发战争、影响国家命运，小到左右一个普通士兵的生死。游戏也几乎将所有的互动体验设置在了剧情的转折点上。比如同样在攀登悬崖的过程中，玩家要从悬崖的一侧跃到另一侧。虽然你已经奋力一跃，并将手中的登山镐狠狠地插进冰层之中，却无法仍然阻止自己的身从峭壁上滑落，你只能试图用两只手紧紧抓住这根救命稻草，然而却无力爬上来……这个桥段只有短短的数秒钟，但其中却包含了生死间的两次转折。



▲游戏中的细节表现非常出色，无论是空气中的微尘还是光源的角度都有很好的表现。

在整个《现代战争 2》的庞大世界观中，最令人震憾的两次生死转折出现在游戏的终盘。首先，玩家所扮演的Roach受命前往高加索地区捕捉恐怖分子马卡洛夫，然而在任务即将完成时，却发现负责全盘行动的施佩德将军是隐藏在阴谋背后的操纵者。接下来，玩家将要转换身分，重新扮演起前作的主人公Soap，与老搭档普莱斯中尉一起亡命天涯，追杀叛国将军施佩德。接下来是游戏中最为煽情的大结局。施佩德搭乘的直升机坠毁，而此时Soap也身负重伤。虽然他无法感受到Roach在临死前面对背叛时的绝望心情，但此时控制Soap的玩家，则一定怀着满腔的怒火，恨不得立刻将施佩德从机舱中拖出来碎尸万段。就像游戏中的普莱斯中尉所说的那样，“历史是由胜利者书写的，充满了谎言。如果敌人活着而我们死去，那么对方所述的‘真相’就会被记录下来，而我们的‘真相’则会被彻底抹去”。施佩德距离写下自己的“真相”越来越近，此刻的玩家会因为普莱斯的一席话而不顾一切地奋力拔出被刺入腹部的匕首。在这一刻，玩家仿佛可以感受到拔出刀锋所产生的痛苦，然而身上肩负的使命在召唤着玩家去奋力一搏，直到将注入了愤怒与仇恨的匕首掷向施佩德为止。编剧利用了玩家在此前游戏中的无数次危险经历以及对故事剧本的深入了解来营造出一种虚构的愤怒与仇恨。在最后的生死之搏，玩家的情感代入也将达到顶峰。

[场面调度与“互文”]

在剧情设置上，《现代战争2》也趋向于电影化的表现手法，并且在画面效果上也体现了电影式的场面调度。很长时间以来，大多数游戏都将贴近真实的画面素质作为基本要求。力求以优秀的物理引擎、柔和的光感与质感丰富的贴图来模拟现实景观。然而《现代战争2》由于受到流程安排的制约，只能在游戏制作人的安排下感受特定场景中的内容。就纯粹的技术方面而言，《现代战争2》的画面素质以及对细节方面的刻画并没有表现得非常出众。不过，为了营造特定桥段中的视觉冲击力，我们可以看出这些特定环节的场景细节刻画还是相当出色的。例如在核弹爆炸后遭受电磁脉冲辐射而陷入瘫痪状态的华盛顿，玩家与Foley中士冲过一间半毁的办公室。室外下着倾盆大雨，雨水与墙面断层的灰尘一起落下，衬托出华盛顿在经过惨烈战斗后的凄凉景象。当闪电划过夜空之时，你甚至可以看到闪光透过百叶窗投射到敌人身上。又例如在与普莱斯大叔一起潜入核潜艇基地的关卡，在雪林中逃避巡逻士兵的过程中，玩家只能透过风雪看到敌军士兵的轮廓。敌人手中的手电筒光束肆无忌惮地四处乱扫，角色的心跳声也会越来越明显。

“《使命召唤》系列”一贯从经典影视作品中寻找互文素材的作法也在本作中也有更进一步地体现。所谓互文，即是指不同文本间的相互转化。在《现代战争2》里，这样的互文式形式既有情境上的、也有故事设定上的。游戏中的许多场景可以明显地看出是借鉴自经典影片。最明显的莫过于在解救普莱斯大叔的作战中，其中监狱的场景与《勇闯夺命岛》中简直如出一辙。包括敌人居高临下的配置、甚至连光线透过窗子射入房间的风格也近乎神似。在油井作战中，从水下突入的作战方式也是借鉴自《勇闯夺命岛》；而在“威士忌酒店”关卡里，玩家奋力挥舞着绿色的信号棒，而空中实施轰炸行动的战斗机则正好掠过，同样也是在向《勇闯夺命岛》致敬。

可以看出《现代战争2》中借鉴最多的无疑是1995年的《勇闯夺命岛》。神勇无敌的普莱斯大叔与电影中的梅森同为前SAS团成员，其单兵作战能力令人叹为观止。游戏中的最大反派施佩德将军与汉默尔将军也有许多共同点。《勇闯夺命岛》里的汉默尔将军由于在越战里立下战功而被奉为美国的战争英雄，他为因战争献出生命的士兵得不到公平的体恤与补偿而感到愤怒，故偷取了16枚毒气导弹，并且占领了废弃的极恶监狱“恶魔岛”，以求政府大笔金额的汇款。这与在《现代战争》初代中于中东损失了5万弟兄又对美国的软弱姿态不满而挑起世界大战的施佩德将军有着异曲同工之妙。两位将军都拥有军人的血性与感性，都并非是为一己之利的小人，汉默尔尊重军人的情义，又不忍伤害平民，最后选择自我毁灭；施佩德有感于美国实力日见衰退，决定扮起一个黑脸角色，通过一场战争来重振国家的威望。但就像梅森所驳斥的一样，他们是否真的没有私心，真的没有欲望？一方在钢丝上跳舞，希望能够演一出勒索的假戏，却假戏真做，将数百万平民的生命当做儿戏；一方则为挑起战争，甚至不惜与恐怖分子合作，让全世界生灵涂炭、血流成河。这难道就能以“爱国”的目的为掩饰，而歪曲了真正的大义吗？显然是不可能的。无论是《勇闯夺命岛》，还是《现代战争2》，都通过塑造了一个伪英雄反派（相比之下，《现代战争2》中施佩德还是要更黑一点），而突出了充满勇气与正义感的普莱斯与梅森等主角的形象，让玩家的心灵久久难以平静。

互文的手法除了借用已成功的影视文学作品的精神与思想之外。还有一个重要的功能就能够勾起电影观众的回忆，即“偷取”同时身为电影观众的玩家的情感。就像《荣誉勋章》初代正巧借着《拯救大兵瑞恩》的东风，让刚看完电影不久的观众马上回归血腥的D日，再一次感受在诺曼底滩头的冲锋陷阵。这次的《现代战争2》也不例外，玩家在监狱浴室中大战一番，在下水道里爆破潜入，又在“威尔忌酒店”顶楼振臂挥舞，宛如自己已化身为电影中的肖恩·康纳利与尼古拉斯·凯奇，获得了亲身扮演英雄人物的感觉。


■大胡子普莱斯在危机时刻救玩家于水火。

虽然《现代战争2》在某些方面带给玩家的感受已经超越了电影表现力的极限，但不同的艺术形式之间毕竟存在着差异。电影可以通过巧妙地剪辑和运镜方式的变化来叙事，而游戏则要时刻考虑与玩家的互动。《现代战争2》虽然使用了电影化的脚本编排手法，用以带给玩家欣赏电影般感受的重点却是在玩家的操作部分。这些部分突出了游戏与电影之间表现手法的不同。今天的很多游戏都或多或少地使用了电影元素来丰富自己。而有些电影导演也开始追求如游戏般能让观众溶入其中、成为影片中一员的方法。两种艺术形式之间的相互借鉴和互补更加有利于今后在各自道路上的发展。尽管像《现代战争2》这样的制作方法并不能被所有的游戏类型所借鉴，却可以提供一种游戏与电影高度结合的范本与可能。



故事的魔力
解析《现代战争2》的剧本

[参演势力]

●“国际恶棍部队”——141特遣队

“欢迎来到141特遣队，地球上最强悍勇士们的天堂！”

——施佩德对一等兵 Joseph Allen 说道

俄国极端主义分子扎卡耶夫所领导的恐怖叛乱活动，被SAS及美国海军陆战队联合镇压，这个恶贯满盈的匪首也得到了他应有的下场。然而，“每当放倒一个坏家伙，他们总能找到一个比他更坏的家伙来代替他。”五年以来，恐怖集团的活动从来都没有停止过。效仿当年美英联合反恐的模式，美国特种作战司令部成立了一支多国混编快速反应部队——141特遣队（以下简称TF141）。从“海豹”和游骑兵中抽调的精英成员构成了这支部队的主体，另外英国的SAS和澳大利亚陆军也派遣了他们最为顶尖的战士加入其中。根据《现代战争2》中的实际情况来看，整个TF141总共有84名士兵，推测该单位为连级规模。

TF141的原型，为现实中的TF121，这是由美国空军准将Gregory L.Trebon领导下的混合特战部队，其成员由三角洲部队、绿色贝雷帽、陆军保安司令部特侦队、海豹、CIA特别行动部队以及第160特种航空团（绰号“夜行者”）组成。在执行各种以反恐为名义的军事行动中，TF121还要与多国特种部队的精英们联合行动，包括英国的SAS部队、挪威海洋游骑兵(Marinejegerkommandoen)、加拿大第二联合特

遣队（JTF2）以及波兰GROM部队（机动反应部队），都曾经与TF121进行过合作。

与现实中TF121的最大不同在于，游戏中的TF141在名义上归美国特战司令部指挥，其最高长官也是美国人施佩德将军，但部队的行动指挥权却由英国人（普莱斯、Mactavish）来掌管。这种设定，也使得TF141具有了"将在外，军令有所不受"的行动风格，有利于部队在特殊情况下的随机应变。特别是在美俄稀里糊涂地打起来之后，TF141扮演了传统好莱坞动作片中实现大逆转的"全知全能"角色，不属于美俄冲突任何一方的身分，使得他们能够在矛盾爆发之后为双方实施"解套"。

TF141的装备，同样对应了他们的"叛逆"个性，其成员在各次行动中几乎没有统一的着装和标准武器配置，相信这种顶尖的特种部队，也不存在由于武器制式不统一而带来的后勤供应问题。士兵手臂上均佩戴有表示自己国籍的国旗，而加拿大籍士兵除了臂部的国旗图案刺绣以外，背部也有国旗图案，这个细节也是对现实中加拿大士兵着装的真实再现。

在《现代战争2》中，骁勇善战的TF141精英战士们不幸成为了阴谋家施佩德手中的棋子和玩偶。在诡计败露之后，施佩德不惜对这群正义斗士们痛下杀手，TF141只有普莱斯和Soap得以幸存了下来，其余士兵大都不是死在了对敌的最前沿，而是倒在自己人的枪口之下。



□TF141主要成员合照。


□现实中的TF121部队士兵。


□141特遣队部队标识。

●力挽狂澜的勇士
——游骑兵部队

"我们有一天会将战火烧到莫斯科吗？"
"会的，下士，在恰当的时候我们会这样做。"

——夺回白宫后的幸存游骑兵士兵对话





游骑兵部队在《使命召唤》系列的上一次登场，要追溯到《使命召唤2》中的美军战役。而在《现代战争2》中，他们在本土抵抗全面崩溃、首都已将沦陷的情况下，以一己之力冲入敌阵，在没有任何空中火力和地面重装甲力量支援的情况下浴血奋战，最终挽回了败局。

游戏中的游骑兵战役是通过列兵James Ramirez的视角为我们展现的：在弗吉尼亚州遭遇俄军空降部队突袭后，Ramirez所在单位作为惟一的机动部队，被派遣到战区执行VIP护卫和平民撤离任务。部队首先从火线上救回了代号为"猛禽"（Raptor）的政府要员。随后前往阿卡迪亚（Arcadia），扫荡盘踞在这里的俄国士兵，撤离幸存者。任务完成后，游骑兵部队进入燃烧的华盛顿，协助已经濒临绝望的美军士兵组织抵抗。他们攻入了商务部大楼，Ramires在制高点依靠M82狙击枪和"标枪"导弹为撤离争取到了宝贵的时间，随后登上了一架黑鹰直升机，清理俄军的地面有生力量，但不幸被从司法部大楼顶层发射的的俄军防空导弹击中。坠机后的Ramirez幸存了下来，但他被困在了残骸中无法脱身，只能依靠仅存的弹药与两名队友作无望的抵抗。与此同时，万里之外袭来的洲际导弹在华盛顿上空的近地轨道引爆，强烈的电磁脉冲破坏了美俄双方的全部电子设备、瘫痪了指挥系统，也使得两军重新回到了同一条起跑线上。

冲出包围圈的Ramires与Foley中士一道前往位于白宫的汇合点，抢在友军对华盛顿实施坚壁清野的地毯式轰炸之前，夺回了这栋具有政治象征意义的建筑。

●阴谋的殉葬者
——中央情报局

"我看起来怎样？"
"你看起来就跟那群坏家伙一样。"

——CIA卧底特工Joseph Allen在执行任务前与施佩德将军的对话

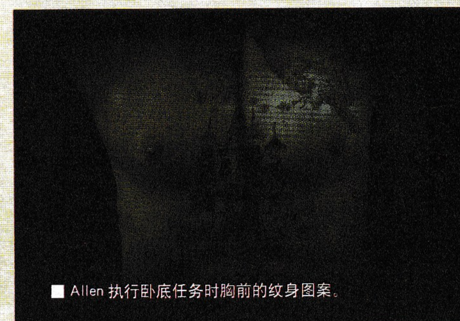
CIA在《现代战争2》中成为了实现施佩德阴谋的最"关键"一环，他们派出的卧底人员参与了匪首马卡洛夫对本国机场进行的大屠杀行动，并且在任务完成后被匪帮击毙，使得俄国政府得以借着一具CIA特工身分的尸体作为借口，对美国展开了突袭行动。

在《现代战争2》的开头曾经提到，Allen原是驻守在阿富汗的一名美军士兵，负责训练当地士兵。随后被施佩德将军选中执行特别任务，打入马卡洛夫组织的内部，他也成为了阴谋的第一个，同时也是最重要的一个殉葬者。Joseph Allen在打入恐怖集团后使用的化名Alexei Borodin，其实大有来历：Alexei是《使命召唤》系列"中第一个可控的俄籍主角的名字，而Borodin则是《使命召唤》初代苏军战役中主角遇到的第一名NPC的名字。过场动画中展示的Allen胸前的纹身图案，是位于莫斯科红场上的圣巴塞尔大教堂，这一纹身在俄国刑满释放后再度进入犯罪集团的匪徒身上非常常见，教堂塔尖的数量和形状，与他们的服刑时间和犯罪种类对应。

Allen的新东家——CIA，显然在《现代战争2》中成为了被利用的对象，他们的所作所为，也直接点燃了这场美俄冲突的导火索。也许是因为版权问题，也许是为了不让现实世界中的CIA尴尬，《现代战争2》中的中情局Logo，有所修改。此外，施佩德从军队中抽调士兵，再交给CIA训练成卧底人员，这种做法在现实中也是不可行的，因为CIA有专属的准军事部队，并且有专门用于执行卧底任务的后备人员。



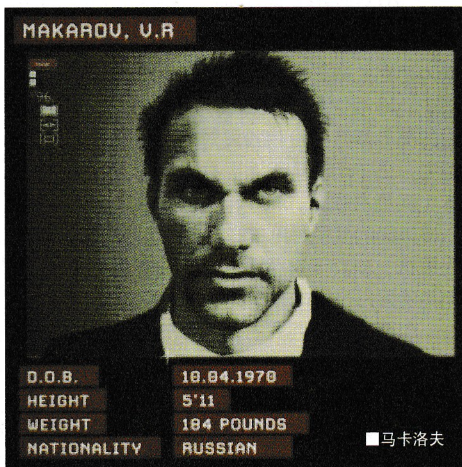
■游戏中的CIA标志。


■ Allen执行卧底任务时胸前的纹身图案。

●民族仇恨的发动机
——俄罗斯激民党（Russian Ultranationalist Party）

“复仇的欲望就像幽灵，它会占领所有触碰过的人们的心智，它的嗜血渴望从来就不会得到满足，直到最后一人倒下的那一刻为止。”

——极端民族主义集团匪首马卡洛夫

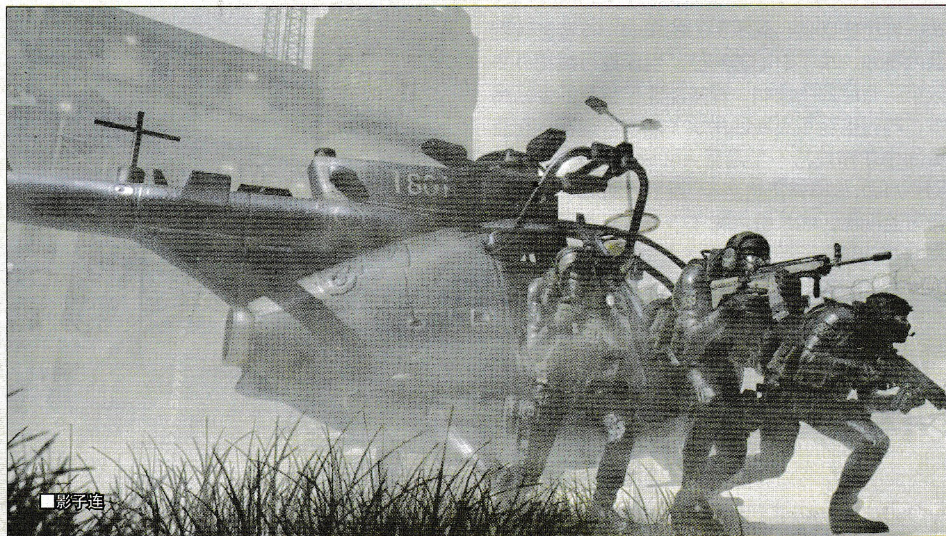


■马卡洛夫

一个恐怖集团并不可怕，可怕的是它有自己的行动纲领和政治野心，并且能够左右社会情绪，登上一个国家的政治舞台。在《现代战争》初代大结局中被击毙的扎卡耶夫，曾经是激民党的第一任领袖，身为一名前苏联军人，扎卡耶夫旗帜鲜明的反对俄罗斯联邦，主张回到前苏联时代才是俄罗斯民族的惟一救赎之道。为了实现这一野心，扎卡耶夫在切尔诺贝利地区组织了一支私人武装，依靠黑市贩卖废墟中的核反应堆和核废料，赚取了大量的利润，随后发动了叛乱，俄国内战爆发。2015 年，激民党夺取了政权，党魁 Boris Vorshevsky 已经成为了新任俄罗斯总统。通过游戏过场中的出现的报纸新闻，可以看到此时的激民党内部也出现了分裂：Vorshevsky 将思想和行动激进的马卡洛夫排除在权利层以外，这激怒了马卡洛夫；一方面，马卡洛夫以扎卡耶夫继承人的身分，将这个前任匪首塑造为一名反抗西方的烈士，公开抨击成为政府官员的激民党温和派，已经沦为了西方国家的走狗，他的煽动，使得整个俄罗斯舆论高度民粹化。另一方面，马卡洛夫扩大了犯罪活动的规模，为派系的扩大捞取资金，增强激进派在政府和军队中的影响力。借助机场屠杀事件的栽赃嫁祸，激民党绑架了整个俄罗斯的政体系，制造了惊天乱局。



■借着机场屠杀事件绑架了俄国民意，从而迫使激民党当权派出兵美国。


■影子连

了解了《现代战争 2》各方势力的背景，有利于理顺冲突各方背后所代表的势力，以及各自的政治企图。但仅仅通过这些信息，《现代战争 2》中的这场美俄冲突依然很难自圆其说。为何 CIA 在明知马卡洛夫即将进行恐怖袭击事件，依然安排卧底 Allen 参加这一行动，而不是进行阻止？俄国政府为何仅仅凭借一具拥有美国国籍的参与者尸体，就认定这是美国政府所为，毫不犹豫地对美国本土展开袭击？他们又是如何无视北约盟军，以及美方强大的海空优势，直接空降西海岸？两个核大国之间的这场战争的过程又为何如此“温和”？我们先不必指责剧本的“狗血”属性——这些疑点的答案，实际上就存在于游戏之中。

●助纣为虐的工具
——影子连

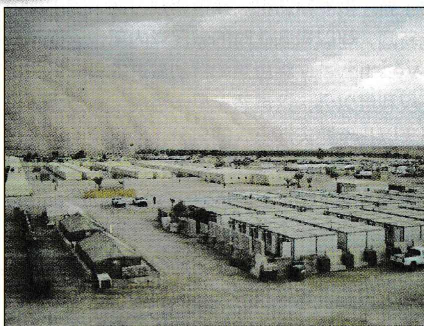
《现代战争 2》尾声玩家们遭遇的“影子连”士兵，是迄今为止《使命召唤》系列中惟一出现过的由美国人担任的反派势力。这支部队作为施佩德的亲兵存在，用于贴身护卫，并且在第一时间执行这个野心家下达的指令。但“影子连”并不是私人雇佣兵，游戏中透露的信息显示，这支部队拥有强烈的官方背景：士兵们佩戴有USSOCOM 标识和美国国旗，部队徽章上还有 Shadow Company 的拉丁文拼法——Umbrae Catervae，着装为统一的黑色作战套服，拥有全套制式战术装备，部队成员全部都是从美军现役军事单位中抽调，规模在 200 人左右。

该部队最基本的地面运输工具，是以现实中英国宇航系统公司改造的装甲商用 SUV 为原型的越野车，水面载具为 Zodiac 冲锋舟，空中机动单位为“黑鹰”、“小鸟”和“海上种马”直升机，这是轻型快速反映部队的标准配置。在游戏的最后一关的潜入过程中，如果玩家向山谷的另一侧望去，可以看到为数众多的 M1A1 坦克和悍马车在影子连的大本营周围巡逻，显示这支部队的正面攻击能力也不容小觑。

[国际局势]

《现代战争》世界观中的国际局势，与现实世界有着本质性的区别。在《现代战争》的故事中，中东恐怖集团首脑 Al－Asad 引爆核弹，瞬间吞噬了正在执行代号为“震慑行动”（Shock and Awe）任务的三万多名美海军陆战队员的生命，令人瞠目结舌的地狱景象和惨重的伤亡，迫使美国政府改变对外干预策略。

在《现代战争》的剧本中，美国派兵对 Al－Asad 的打击，完全是处于道义因素，这个恐怖集团的残忍作风，已经在游戏的第一幕中得到了充分的展现。在没有利益相关的地区遭受如此之重的损失，甚至本土在战争中还一度受到了核弹威胁，此时美国政府必然会表现出软弱的一面。





■在《现代战争2》的世界观中，美国大量裁撤海外基地，影响力已经大不如前。



■在《现代战争2》的世界观中，国际局势发生了根本性转变，美俄之间的力量对比发生了倒转。

在历史上，类似的事件同样发生过一次：上世纪90年代初，索马里政府倒台后，这个国家陷入了军阀混战、民不聊生的局面，虽然这个非洲国家无论从军事还是经济角度来看，对美国都不具备任何的吸引了，但当时的克林顿政府依然决定派兵展开维和行动，为饥饿中的难民带去生存的希望。克林顿希望通过此举来改善美国的亲和力和国际形象，换句话说，这是一次面子工程。而在接下来《黑鹰坠落》为我们描述的那场残酷巷战中，美军在抓捕当地军阀艾迪德的行动中阵亡了19名士兵，两架黑鹰直升机被击落。索马里暴徒用绳子在地上拖着一具美国特种作战队员的尸体游街示众的画面，让美国舆论一片哗然，反对党和社会大众一致抨击美国政府出兵索马里。事发第二天，克林顿从外地匆匆赶回华盛顿，召开关于索马里局势的紧急会议。10月7日，克林顿在电视讲话中，单方面规定了美国从索马里撤军的最后期限。美国政府还与艾迪德方面进行了秘密谈判，双方最后达成秘密协议：艾迪德交出飞行员杜兰特和那具美军士兵的尸体；美军则释放扣押的全部俘虏，不再把艾迪德派作为打击目标。艾迪德之所以能够在这场同世界第一强国的交锋中大获全胜，赌的就是美国政府不会为这个形象工程再牺牲士兵生命。而在十多年后，美国政府已经为了在伊拉克的既得利益，付出了上万人的伤亡，却依然毫不动摇。

在追忆历史之后，我们很容易理解为何在《现代战争》故事过后的五年时间里，美国沦为“弱势”的原因：恐怖分子活动日益猖獗，对核爆事件产生严重心理阴影的美国政府终于放慢了霸权扩张的脚步，海外基地纷纷被裁撤，美国的国际影响力日益下降。到2016年，美国的全球霸主地位已经受到了动摇，其国际形象也一落千丈。从俄罗斯可以选择直接飞跃欧洲，对美国西海岸实施突袭的剧情可以看出，北约的小兄弟在这场战争中也选择了袖手旁观的态度。

在这种情况下，出现施佩德这样的野心家，是一种历史必然：美军实力的衰退，直接影响到国内石油、军工财团的利益。当年推行缓和外交政策的肯尼迪的遇刺，间接加速了越战的全面爆发，同时也让军火集团捞足了油水。现在，利益集团也急需扶持一个鹰派人物来重振美国雄风。另一方面，施佩德正是当年“震慑行动”的指挥官，通过监视器，他亲眼目睹了手下数万士兵瞬间人间蒸发的惨况。施佩德本人是一个“美国精神”的原教旨主义分子，血液中流淌着保守性、对抗性、排他性和战斗性，他认为所谓的“民主”、“自由”是世界范围内的普世价值，而美军就是让世人懂得这一“真理”的工具。利益集团同施佩德一拍即合，他们在政府和军队中的利益代言人，也让施佩德“不是一个人在战斗”。

此时的俄罗斯，也并非是由今天的俄罗斯联邦政府管理下的民主国家。虽然激民党在掌握国家政权之后出现了分裂，虽然掌权派并不希望挑起与美国的军事对抗，但由于这个政党的选举纲领和舆论煽动，此时的俄罗斯已经高度民粹化，美俄关系重新回到了冷战时期。在《现代战争2》故事开始的时候，危机已经是一触即发，可谓是山雨欲来风满楼。

通过和施佩德的接洽，身为激民党原教旨主义派系首脑的马卡洛夫获得了一条快速获取俄国统治权的机会。他组织了对国际机场的袭击事件，接受了由施佩德派来的替死鬼——Allen（化名为Joseph）。屠夫们手持美制枪械、屠杀过程中全部说英语，一具CIA特工的尸体……一切已经无需太多的调查和解释。尸山血海震撼了俄国人民，也震撼了国际社会。打了五年的民粹牌，如此令人触目惊心的惨剧，再加上黑金政治进行的内部煽动，绑架了激民党掌权派的决策，这使得接下来上演的一切，都是顺理成章。

[入侵方式]

《现代战争2》中的俄军为何选择东海岸作为突破口？为何使用了伞降突袭方式？美国海空力量为何对此毫无反应？我们知道冷战已经成为了历史，冷战之所以没有成为“热战”，是因为当时的美苏两方都没有毁灭对方而免遭对方毁灭的能力，更不用说采用洲际兵力投送的方式，对方本土实施占领了。而在相关的娱乐产品中，苏联入侵美国的战争屡见不鲜。上述这些问题的答案，光靠纸上谈兵无法解决，我们只能避实就虚，从相关的娱乐产品中去探究可能的答案。

以两栖登陆方式占领一个敌对国家，这要求攻方拥有压倒性的优势——无论是昔日的苏联，还是今日的俄罗斯，都没有能力进行这种战争，而作为美国的对手，比苏联还要强大的国家在人类历史上从未出现过，除非历史的进程被改变了：美国没有通过二战，获得世界霸主地位，胜利果实被另一个国家窃取了。在Spark Unlimited制作的FPS游戏《转折点 自由之陨》的架空历史中，1931年的丘吉尔首相死于一场出租车事故，失去主心骨的英国，无法阻挡法西斯力量在欧洲的蔓延。1940年，希特勒曾经计划过的旨在登陆英国的“海狮行动”胜利实现，英伦三岛沦陷，不久之后，欧洲的大部分地区成为了第三帝国的领土。与此同时，共和党候选人托马斯·杜威（1944年和1948年两度参选美国总统，以失败而告终）“提前”成为了美国总统，他领导下的美国政府对二战采取观望态度。第二战场从未被开辟，太平洋战争也没有爆发。1945年，纳粹德国和日本已经获得了世界的主导权，他们使用的喷气式飞机、原子弹等武器，已经超越了美国所拥有的军备水平。1953年，德日军队从美国的东海岸和西



▲华盛顿的血战。



▲机场屠杀关卡中的一幕。

海岸两侧夹击美国本土，不久之后，美国土崩瓦解。

在IO Interactive于2003年推出的《自由战士》中，同样采用改写历史进程的方式，为美国“安排”了一个强大的敌手。在这款游戏的时空中，最先研制成功原子弹的不是美国，而是苏联。1945年，苏军在柏林投下原子弹，第二次世界大战结束。在见识了如此强大武器的威力之后，欧洲国家纷纷屈服于苏联的军事压力。与此同时，苏联还在拉丁美洲大力扶持自己的代理人，使得墨西哥和古巴成为了对抗美国的桥头堡。东西方对抗的冷战铁幕，在这款游戏中并不存在，取而代之的是一个势力遍布全球各大洲的苏联，和一个四面包围的美国。即便是鼎盛时期的苏联海军，也不具备与美国太平洋舰队进行决战的势力，因此采用美日太平洋战争的模式，以航母为基地，采用蛙跳战术攻占重要岛屿，直逼对方领土，这是不明智，也是没有任何可行性的。最有操作性的攻击方式，就是采用陆路进攻，避开美国的海空优势，充分发挥苏联的地面重装甲集团推进优势。

1867年，时任美国国务卿的威廉·西华德(William Seward)以大量金钱从当时的俄国沙皇政府手中买下冰天雪地的阿拉斯加。使得当时很多美国人觉得这并不值钱，并揶揄这是“西华德的蠢事”(Seward's Folly)或“西华德的冰箱”(Seward's Icebox)。可是他讲了一句话，他说：“现在我把它买下来，也许多少年以后，我们的子孙因为买到这块地，而得到好处”。不到一百年之后，美国人就认识到了阿拉斯加州的好处——除了大量的自然资源以外，与苏联本土仅仅只有一条浅浅海峡之隔的阿拉斯加，在冷战时期成为了美国西部的重要战略屏障，设有远程早期预警雷达网，该州部署的战略轰炸机和巡航导弹，也给苏联的远东国土防空军带来了相当大的压力。但反过来说，阿拉斯加在理论上也是作为苏联攻击美国的最佳跳板，无需超强的洲际兵力投放能力作为保障，苏联可以在很短时间内越过白令海峡，输送大批军队进入北美（当然，理论归理论，西伯利亚地区恶劣的交通和气候状况，使得将大量军队输送到俄国的最东端，也绝非易事）。事实上，冷战时期和今日俄罗斯对美国进行的军事挑衅行为（如海空演习、核试验），大多数都是在阿拉斯加周围进行的。


■遭到入侵后的美国城市

通过上文的分析，我们不难看出在几乎所有的以苏联/俄罗斯入侵美国本土的娱乐文化产品中，攻方为何要将阿拉斯加作为攻击突破口的原因。《现代战争2》中美军战役的参照电影——《红色黎明》尽管将视角放在了一群参加游击队的高中生身上，但它并没有对战争的宏观布局采用了选择性无视。该片中的苏军主力，恰恰是从阿拉斯加和中美洲两个方向对美国本土实施夹击。而采用空降突袭方式，对美国纵深的战略目标实施占领，这是瘫痪美军指挥链，瓦解民心士气，从而获得战争主导权的最重要一环。这部电影，也启发了后来的《自由战士》、《冲突世界》、《红色警戒2》、《家园前线》（值得一提的是，这款游戏的剧本作者，恰恰是《红色黎明》的导演兼编剧）等一大批游戏的剧情设定。这些游戏中的入侵军，几乎都照搬了电影中的战略。《红色警戒2》中苏联选择的突袭地点是华盛顿，旨在对美国的军政首脑进行斩首。《现代战争2》则是选择对中央情报局和联邦储备局等一系列重要机关所在地的弗吉尼亚州实施第一波打击，再对首都华盛顿实施占领行动。有的作品中还对入侵战略进行了具有“创意”的补充，如《冲突世界》中苏联在对美国本土发动袭击之前，对西柏林采取了恐吓性的军事行动，以此来离间美欧关系，迫使北约的欧洲盟国战争中保持中立。1987年ABC台迷你剧《美国沦陷》(Amerika)，苏联在北美上空的近地轨道中爆炸了四枚核弹，剧烈的电磁脉冲横扫美国全境的电子设备，严重依赖电子装备的美军彻底瘫痪，接下来的入侵行动势如破竹——貌似普莱斯大叔看过这部剧集，否则他断然不会想出用提前引爆核弹来让美军和俄军回到同一起跑线这个绝妙的点子。

[入侵动机]

战争是政治的延续，但启动战争机器的政客们，不会将自己的意图明明白白的告诉本国人民和士兵，诸如“争取民族生存权”、“捍卫自由”、“推动民主”、“反对恐怖主义”、“消灭大规模杀伤性武器”等等大旗，实际上都是他们不断创造出的用于掩盖真实意图的新名词罢了。再也没有比煽动民族主义情绪更能绑架国民意志，从而发动战争更好的手段了。作为一款FPS游戏，《现代战争2》已经为这场美俄冲突爆发前的国际局势进行了足够多的铺垫：在俄国，依靠煽动民族主义上台的激民党在掌握政权之后出现分裂，被排除在权利圈以外的激进派意图通过煽动美俄战争，从而打压掌权派的势力，在狂热民众的支持下重登权利宝座。在美国，国家和军队影响力的下降，促使军工、石油利益集团与激进军人联手。列宁曾经说过，“每当一个国家的政治、经济出现重大危机的时候，‘爱国主义’的破旗就又散发出臭味来了”，两国野心家们发动战争的前期准备，也如出一辙：在俄国，马卡洛夫需要一个“人为”的911事件，于是他将屠刀伸向本国人民，制造了莫斯科扎卡耶夫国际机场屠杀惨剧；在美国，施佩德需要一个人为的“珍珠港事件”，于是他与马卡洛夫勾结，提供了用于栽赃嫁祸给美国的证据——可怜的Allen，然后“引导”和放任俄军将战火烧到华盛顿，“明天我们将不缺少志愿者和爱国者”，尽管施佩德死于非命，但他所代表的利益集团的阴谋，已经成功实现了，他们已经具备了支配整个国家战争机器的权利。



在其他游戏作品中，内外交困同样也是美苏冲突爆发的主导原因。在《红色警戒2》故事的开头，侵略欧洲的苏军被基本消灭，在斯大林死后，战败的苏联向盟军无条件投降。为了避免政权更替可能带来的动乱，盟军将教皇尼古拉斯二世的一个远亲子孙——Alexander Romanov指定为傀儡俄罗斯总理。Romanov表面上配合盟军的统治，而暗地里则以“发展防御力量”为名扩展军备，在斯大林御用心理专家Yuri的帮助下，

Romanov 对美国展开突然袭击。在《冲突世界》中，1989 年的苏联已经被冷战拖入了崩溃边缘，其国家领导人意图通过勒索西欧，来获得无偿援助。在遭到拒绝之后，苏军开过柏林墙，开始了对西方世界的全面入侵。

[入侵细节]


□ACS 的另一个解释——PARCS 战略预警雷达的子系统。



在了解了《现代战争 2》中的美俄大战与相关题材作品的联系之后，下面让我们来分析以下这场冲突在细节上与近似题材的差异性。

游戏将美军在毫无察觉的情况下遭到俄军突然袭击，解释为坠落的 ACS 卫星吊舱被破译，造成美军的侦查系统彻底瘫痪。这一设定的真实与否，还要先从 ACS 究竟是何方神物来说起。

维基百科全书对 ACS 的其中一个解释，是 PARCS 战略预警雷达的一个子系统——Attack Characterization System（攻击识别系统）。PARCS 雷达高度为 121 英尺，用于对弹道导弹进行早期预警，全天不间断对北美防空司令部、美国战略司令部传送数据，ACS 系统负责追踪地球轨道上所有运动物体的行踪。目前 PARCS 雷达已经建成一座，部署在北达科他州的骑士航空站，供天军部队使用。

维基百科全书对 ACS 的另一个解释，是一种侦查装置，其全称为 Aerial Common Sensor（航空通用探测器），是洛克希德 · 马丁公司为美国陆军和海军开发的一套通用情侦设备，用于探测敌军行动部署、截获电波通信，以及与其他作战单位联系。这套设备包含有合成孔径雷达、光电和红外探测设备。2004 年，陆军订购了 34 套设备，海军订购了 19 套设备，共花费七千九百万美元，当时计划到 2010 年采购 8.79 亿美元的 ACS 设备，用于替换 RC-7B、RC-12 和 EP-3E 上的侦查系统，获得通用、高效和兼容统一侦测平台。在 2005 年开始的测试中，系统不稳定、重量以及其他问题陆续被反馈出来，再加上采购经费一直迟迟无法到位，该项目于 2006 年 1 月 12 日被国防部单方面中止，洛克希德 · 马丁公司获得了一笔数额为两百万美元的违约赔偿金。2009 年 10 月 2 日，美国陆军表示了他们将再度启动 ACS 计划，相关谈判随后也在军工厂商和国防部高级计划署官员之间展开。在《现代战争 2》中的 2016 年，显然 ACS 已经得到了普遍装备，并且还成为了装备在侦察卫星上的天基军事探测设备。ACS 原本是以空基、天基方式对情报侦查活动的一种补充，即便其全面失效，军方依然可以通过陆基传统侦查手段获知如此庞大的空降行动。

笔者认为，将俄军的突然袭击解释为 ACS 失效，这是《现代战争 2》剧本作者们所玩的一个障眼法——今天我们在看到《独立日》中人类通过电脑病毒，瞬间瘫痪了外星人的作战体系，肯定会哑然失笑，因为外星人使用的不可能是“瘟到死”系统。但在 1996 年电影公映的时候，几乎没有观众会产生这种质疑，因为电脑在当时来说不为社会大众所了解，它不仅仅是一种应用工具，更是一种让不少人膜拜的技术图腾。同样，正是因为 ACS 不为我们所了解（事实上早在 E3 上的雪山关演示中，Soap 在对白中还将任务目标称为 DSM，可见制作组自己也没有打算弄明白 ACS 究竟可以拿来干些什么），因此以此来解释漫天伞兵空降美国小镇、运输机呈铺天盖地之势飞来，以及燃烧的华盛顿等等视觉奇观，也变得非常的“合理”。

俄军进展如此神速，除了美军丧失战场感知能力以外，内鬼也做出了重要贡献。在整个冲突过程中，施佩德将军在背后提供情报，并误导友军部队的行动，也是其中的主要原因之一。具有如此之高战略价值的弗吉尼亚州遭遇袭击，美军仅仅只是让游骑兵进入战区去营救 VIP 和保护重要情报，并不打算进行任何抵抗，从中就可以看出将军已经提前为俄军清空了进攻路线。游戏里大部分由美国提供的情报都不准确，基本上所有由 CIA 提供情报的行动里都有一个 NPC 会说“这则情报无从确认”，而且这些任务全都险象环生。

为了达成自己的野心，这场战争的规模和破坏程度必须是可控的，施佩德与马卡洛夫也为这场冲突制定了如下两条潜规则：施佩德“配合”俄军顺利攻占华盛顿后，俄军不再扩大战争规模；双方均不使用核武器。在华盛顿即将沦陷之际，施佩德计划派遣空军对首都进行地毯式轰炸，从而结束战争，并且引发民众的复仇欲。尽管游骑兵在死战之后保住了首都，避免了白宫的“二次重建”，但施佩德已经窃取了美军的指挥权，就像过场对话中的国防部长所说的那样，“无论你需要什么，将军，你获得了一张任由填写的空白支票。”

马卡洛夫煽动俄国对美国的袭击，从一开始就没有将其升级为全面入侵的意图，从《现代战争 2》的情况来看，俄军以轻步兵和 BTR 伞兵战车为主，并没有出现主战坦克，这是最为典型的空降作战配置（当然漫天的 K50 直升机是如何直飞美国本土，这只能留给大家脑内补完了）。如果不是施佩德提供情报，调开美军部署，国民警卫队足以抵挡这种规模的攻势。马卡洛夫和俄军方高层都知道一旦美军缓过神来，空地配合下的反攻是俄军伞降部队难以抵挡的，因此俄军以最快速度直扑华盛顿。战力和后勤保障难以为继的俄军必然在美军反攻之下，迎来灰飞烟灭的结局，其实马卡洛夫早已经预料到了，只不过对于他而言，这并不算什么军事失败，相反还可以作为用以鼓吹民族主义和牺牲精神的猛料。从中也可以看出这场战争的象征意义远远大于实际意义——这次突袭是一次政治宣誓，一次民族仇恨的宣泄，同时也是马卡洛夫用于扩大个人影响力，从而问鼎俄国政权宝座的阴谋。


■被占领的华盛顿

■于 2009 年末再度投入运用的 ACS 侦查系统。

“机场关是我们所必须承担的风险”

Jesse Stern 谈《现代战争 2》的剧本创作

杰瑟·斯坦恩曾经是CBS《重返犯罪现场》的编剧。而他最近为《现代战争 2》所谱写的壮大而又扣人心弦的故事又让所有人为之震憾。国外某游戏网站由此对他进行了一次深度专访。讨论《现代战争 2》的故事如何形成，以及机场关这个颇受争议的互动桥段怎样被设计出来，令人的感情受到冲击。通过这个关卡，杰瑟斯·坦恩认为游戏可以反应出一些深层次的情感体验。最后，我们还得知了《现代战争》系列有被影视化的可能。

——在初代之后，你们是如何投入到开发一款新的《现代战争》游戏的工作中的呢？

斯坦恩：当第二次机会来临之时，我们感到我们必须延续初代中的所有表现力。人们对此充满期待，而你却感到大难临头，这是一种奇妙的感觉。对一款游戏而言，角色的故事会随时随地地终结。所以如何回应此种期待，并且保持一切都充满了惊险的转折与情感的张力成为了最大的挑战。我们必须将让它变得有血有肉。

——有没有什么具体的事情让你们最终决定在故事里挑起俄国与美国的冲突？

斯坦恩：IW的Jason West,、Steve Macuda、Todd Alderman、Mackey McCandlish和我讨论了各种各样的故事原案。我们并不想制造一个温吞水般的续集，所以一切垃圾创意都得打包扔掉。

起初我们讨论《现代战争 2》的剧本里应该拥有些什么样的元素。比如大爆发、病毒、生化战争、甚至外星人入侵和僵尸的题材。

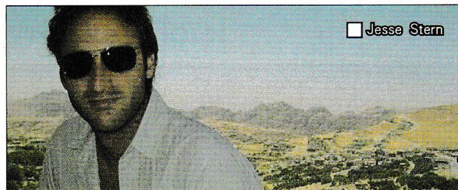
我们就以这种方式一直讨论着，直到我们初步定下了一个符合《现代战争 2》的世界雏形。当我们决定了大国冲突的情境，惟一的绊脚石就是如何让其中发生的事件具有现实的生命力，就像它的确是在不经意中发生的。

——哪些是“具有现实的生命力”的事件呢？

斯坦恩：那时发生了很多与前苏联有关的政治事件，普京也发表了许多激进的声明。我们开始有了个主意“如果将一辆货真价实的俄制坦克开进另一个主权国家的首都将会怎样呢？”然而在那几周后，俄国的坦克就真的开进了格鲁吉亚。

我们也讨论过一个现代化的恐怖份子应当如何行动，假想了一个带着机关枪和炸弹等各式重型玩意儿的恐怖份子的危险情景。但就在不久之后，一伙恐怖份子袭击了孟买，那真是非常非常地可怕。我们马上发了封邮件说：“好吧，让我们休息一会儿，别再讨论这些吓死人的事儿了。”因为它实在太真实了，就像发生在你家门口一样真实。

我们并非每一步都要准确无误地还原现实。我们只是希望这些感受尽可能地真实，而不是凭空想象出来的，以至于脱离这种特殊时期的个体精神太过遥远。这让《现代战争 2》看起来是个很虚幻的故事，但你却让玩家感到无比地接近于真实情况，即使他们不太可能会在日常的生活中遇到这些情况。


■Jesse Stern


■《重返犯罪现场》剧照



■机场屠杀关卡的设计非常大胆，但却并没有引起媒体对《GTA》那种激烈的反应。

——你希望站在一个什么样的叙事立场来展现机场的关卡呢？

斯坦恩：我们收到了许多批评的意见，同时也听到了许多赞扬的声音。这说明人们真的被机场的一幕给冲击到了。因为我们希望它能够展现出人们的对此的不安、苦恼，以及其它的感受。那是种当事情发生时，当你处在这样的环境下，稍纵即逝的感受。

我发现那很有趣，玩家在那一瞬间马上知道接下来将发生什么事。那是一种似曾相识但同时又是很多人所无法接触到的情况。这份采访了孟买袭击后当地人的文章，在科隆比纳你会读到类似的报导，在《纽约时报》也可以读到。

人们很想了解这种感受。即使它如此让人害怕，你依然想要了解它。因为它是一个血肉之躯的经历。有一个人在那里作恶、犯罪，而你不想熟视无睹。你会整理并推测它是怎么发生的，为什么会发生，如果可能的话，你会尽一切努力去阻止它。我们的意图是让你尽可能地接近那样残暴的行为，至于究竟它对你产生了什么样的影响，这并不是我们能够左右的。它令人产生了一种情感上的碰撞，人们会以各种不同的方式来体验它，有些方式好，有些方式坏。

——有没有一种“正确”的方法来玩这一幕？

斯坦恩：有趣的是，许多没来由的观点及批评好像忽略了一个设定。你所扮演的角色很明显地在战斗中是与其它人有所差别的，他只是被精心挑选出来参加一次卧底行动。并在任务的途中就被击毙了，它完全是没有征兆的，我们花了许多时间来调整叙事的口吻，以让玩家不会感到唐突。

当你明白发生了什么的时候，你有三种选择。一是你可以对那些与你在一起的恐怖份子开火。他们会马上转身杀死你。第二种选择就是在关卡进行至一半前，一枪不发。没有人强迫你开火，那将是一种非同一般的无助的体验。而第三种选择就是去开火。

我们测试这个关卡的时候非常有趣。Steve Mancuda已经进行过许多次的测试，他说人们会感到愤怒，感到悲伤，感到厌恶并且很快就开始思考这里到底发生了什么事。当他们体验完过了一段时间，依然能回忆起他们沉浸在游戏中的感受，并且想要把它给抹掉。每个人在测试时都向人群开火了，那是FPS玩家的本能。它是如此真实但同时它又是一款游戏，对此的回应也十分令人着迷。我从来没想到一款游戏也能引发出如此深刻的感受，但它做到了。

——你希望这种创造性的开放设计会开辟出其它游戏的道路吗？

斯坦恩：我希望如此。而且我也希望人们不要过分简单地把它看成一个野蛮的情景。我们尽全力来严肃对待它，绝不能让它毫无意义。目的就是让你彻彻底底地憎恨这个家伙，是他卷起了游戏中的这场战争。因为很显然地，游戏的故事并非发生在现实世界，而是一个五年后战火烧遍全球的超现实环境。它只是一场《现代战争 2》里的战争，并不会真的存在于现实生活里。

我希望这能让一些游戏开发者得到一个启示，那就是你必须去尝试一些事情。有时你必须跨出这一步。即使这是一个AAA级的游戏并且背后有着庞大的预算压力，我们依然把握住了机会，将机场关作为我们所必须承担的风险。有时你赌上巨大的风险会奏效，而有时则不会。但你如果不把握住这些机会，你就永远别想尝试新的东西。

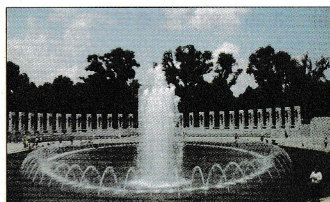
——《现代战争》会拍成一部电影吗？

斯坦恩：它很适合被拍成电影。我正要与其它人讨论这件事。Jason West、Steve Macuda和其余IW的成员都对此非常感兴趣，而且Activision也在考虑。我对此跃跃欲试。你有一个不错的原始素材可以借鉴，相比其它电影这是最大的优势。

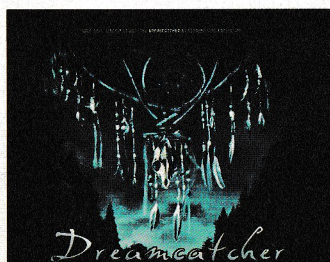
钻牛角尖的乐趣

挖掘《现代战争 2》的边角料

[花絮]



▲惟一可以被击毁的首都建筑是二战纪念碑，这体现了 IW 对 CoD 系列选题的态度。





▲本关中可以找到很多 IW 的涂鸦。

◀ S.S.D.D 来自于史蒂芬 · 金的小说《追梦人》

S.S.D.D

■本关的名称，含义为“Same Shit, Different Day”（相同的垃圾，不同的一天），来自于史蒂芬 · 金的小说《追梦人》。类似的缩写式关卡命名方式，在《现代战争》初代的第一关也使用过一次，这个教学关卡的名称为 F.N.G，是“Fucking New Guy”的缩写，在这关中，后来成为 TF141 战地指挥官的 Soap 以愣头青的形象第一次出镜。

■玩家可以在士兵的闲聊中听到这样一句对白——“下士，你看到过成年的裸体男人吗?”，它来自于 1980 年美国讽刺电影《空中壮胆记》(Airplane)。

Cliffhanger

■在与 Soap 一道登上悬崖之后，如果玩家没有完成接下来的跳跃，在死亡画面中就会出现“没人能完成第一跳”(Nobody makes the first jump) 的信息，这是对前作货轮关经典台词的自我致敬，它的来源，要追溯到《黑客帝国》第一集。

■在 Soap 使用冰镐登上悬崖之后，镜头给他腿部枪套中的那支 M1911 手枪一个大特写，这是为接下来解救普莱斯之后的“还枪”留下的伏笔。

No Russian

■作为“《使命召唤》系列”乃至整个电玩历史上最具争议性的一个关卡设计，本关在许多地区的发行的版本中都进行了处理。如在俄版中，本关被彻底删去。在德版中，一旦玩家向平民发射子弹，任务就会直接跳过。

■本关的译名为“不许说俄语”，马卡洛夫及其同伙操英语，使用美制装备，企图将屠杀事件嫁祸给美国政府。本关中惟一听到的俄语位于开头的电梯场景，马卡洛夫说了一句“S nami Bog”(С нами Бог)，它的确切含义为“上帝与我们同在。”

Takedown

■巴西巷战中浴血奋战的 TF141 队员最后成功抓获了武器贩子 Rojas，Soap 将从二楼上跳下的 Rojas 死死的摁到了一辆汽车的顶部，这一桥段是对电影《速度与激情》的致敬。

Wolverines

■在这个游骑兵抵抗俄国伞降部队袭击的任务中，保存“掠食者”无人机遥控终端的那间饭店，其实是前作中出现的同一间房子。

■游戏开头，玩家可以在地上找到一张报纸，仔细观察，会发现它的名字是《Infinity Ward 时报》。

■很多玩家都知道，本关是对 80 年代著名战争影片《红色黎明》的致敬，关卡的名称 Wolverines，正是电影中的一支有高中生组成的游击队。以老兵难度通过本关以及后续关之后后获得的 X360 成就和 PS3 奖杯的名称，都叫“红色黎明”，而且成就图标的外观均为三架并肩飞行的直升机，这也是对电影名场面的致敬。

■小镇上出现了一些快餐店，如“汉堡城”(Buger Town) 和 Taco Togo (墨西哥食品)，它们在现实中的原型是“汉堡王”(Buger King) 和“塔克钟”(Taco Bell)。

■任意难度完成本关后可以解开一项成就 / 奖杯——“Royale with Cheese”，这是《低俗小说》的主题曲名字。

Exodus

■本关中玩家可以找到一辆停放在残疾人停车区域的摩托车，这是对《豪斯医生》的致敬，这部电视剧告诉我们残疾人一样可以骑摩托车，并且还能担任主角。

■本关你可以看到一名俄国士兵在冰箱中寻找食物，同样的一幕在《红色黎明》中也出现过。在这间民宅中，还能找到三本书籍，它们分别是《丛林之书》、《科学怪人》和《格林姆童话》。

The Only Easy Day Was Yesterday

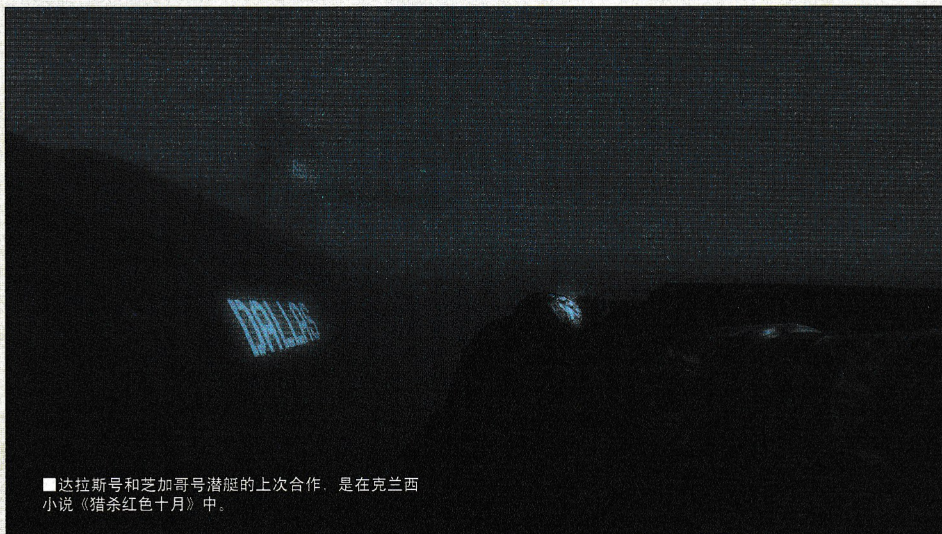
■本关的名称“最轻松的一天是昨天”，这是“海豹”特种部队的名言。

■参加油井平台夺取行动的其中两名队员的代号为 Boomer 和 Jester，这两个人物同样在 PS2 战术射击游戏“《SOCOM 海豹》系列”中出现过。

■将玩家所在的潜入组通过鱼雷发射管中发射出去的潜水艇，是芝加哥号 (SSN-721)，第二组则是从达拉斯号 (SSN-700) 出发的，二者均为洛杉矶级核攻击潜艇。两艘深海潜龙在军事娱乐作品中的前两次合作，是在汤姆 · 克兰西撰写的小说《猎杀红色十月》和《红潮风暴》中。



■施佩德提到的白宫的上一次重建，是在第二次英美战争中英军火烧白宫的暴行之后。



■达拉斯号和芝加哥号潜艇的上次合作，是在克兰西小说《猎杀红色十月》中。

Of Their Own Accor

■该关卡的名称，来自于游骑兵的另一句名言。

■在地下掩体中，出现了一个正在打静脉注射的伤病员，他的名字叫做McCoy，这是对《星际迷航》中McCoy医生的致敬。

■在登上黑鹰直升机，使用火神炮对俄军地面部队宣泄火力的时候，惟一可以炸毁的建筑物，就是二战纪念碑。之所以这样设计，是因为制作组再也不打算搞二战题材游戏了。

The Second Su

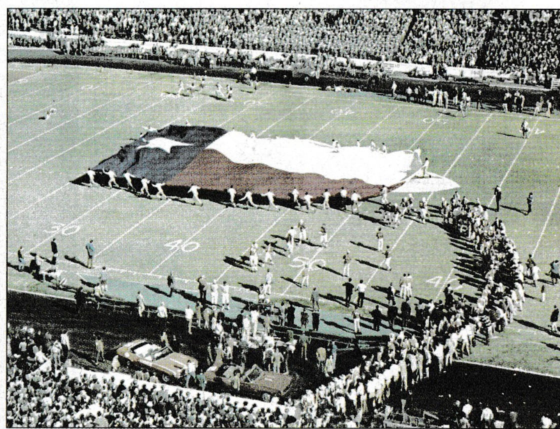
■在过场动画中，施佩德与国防部长的谈话中，已经开始探讨白宫以及华盛顿的灾后重建问题，"我们重建过白宫，我们能够对其二度重建。"他所指的，是1812年美英战争中，英军对白宫付之一炬的行为。

Whiskey Hotel

■美军计划对首都实施的毁灭行动，正式代号为Hammerdown，它来自于《苜蓿地》，在这部怪兽电影中，当纽约被摧毁之后，军方启动了这一计划，根据片中的解释，这项行动的目的，旨在当重要城市沦陷后，由携带凝固汽油弹和重磅航弹的轰炸机对其实施地毯式轰炸，让敌人无法对其实施占领。

■在回到"通讯基本靠吼"的状态之后，美军使用的口令"Star"，其回应为"Texas"，源于德克萨斯州在1836——1845年短暂存在过的一个"国家"——德克萨斯共和国的"国旗"，它的别名，正是孤星共和国。在今天的德州，随处可以见到这面旗帜。





▲如果你想知道"Star"的回应为什么是"Texas"，那么可以看看这面飘扬在德州的旗帜。

◀ 游戏对《星际迷航》中同名医生的致敬。

[穿帮时刻]

● S.S.D.D

【不存在的制式手榴弹型号】在完成射击训练后，玩家此时还没有装备手榴弹，如果按下投掷按钮，就可以看到屏幕下方出现"没有M2手榴弹"的信息。事实上，美军最主要的破片手榴弹是M67，历史上美军也从未装备过所谓的"M2手榴弹"，二战时期他们使用的是Mk2手榴弹，惟一拥有M2名称的单兵武器，就是自从第一次世界大战一直装备至今的.50口径"地狱夫人"(M2BH)重机枪。

【有容乃大】本关我们可以看到Dunn上尉将一支"沙漠之鹰"手枪装入了游骑兵标配的制式腿部枪套，首先"沙鹰"不可能成为游骑兵的副武器，此外他的枪套只能用来放M9手枪，不能容纳这个巨无霸。

【荒山秃岭】本关的主舞台——位于阿富汗的凤凰基地（Fire Base Phoenix），在真实世界中位于群山之中，周围有茂密的绿色植物，而在游戏中则被描绘成一个坐落在荒原中的营地，看上去更像是《变形金刚》电影中出现的卡塔尔基地。



■现实中的凤凰山基地



■注意士兵胸前的AK-47弹夹袋。

【通用弹夹】场景中出现的所有由游骑兵训练的阿富汗士兵，都携带有6个AK47弹夹，但却使用M16A4作为主武器。

● Cliffhanger

【瞬间转移】根据登山时的剧情脚本，Soap先于Roach跳过悬崖，当主角跳过的时候会失手，Soap会在关键时刻伸出援助之手。如果玩家先于这位前辈起跳，你会发现自己在进入自由落体，依然会被一只上帝之手所拯救，看来Soap不但练过小李飞刀，而且还具有葵花挪移大法的神力。

【健忘症】在基地渗透过程中，Soap在一楼回收卫星的ACS仓，Roach的任务是在二楼获取数据，但如果玩家在完成目标后原地不动，Soap在被俄罗斯士兵包围的剧情发生之后就会原地不动（他已经忘了自己还有一个B计划），接下来就是被乱枪打死。

【"被预判"】在分头行动的时候，Soap使用的是一支为潜入作战量身定制的M14 EBR，而在仓库汇合之后，他手中的武器变成了AK47，M14也没有出现在他的后背上，看来这位猛男已经预知了接下来的激烈交火。

● No Russian

【四个魔术师】在电梯的黑屏画面中，你可以听到匪徒们拉开背包拉链，取出武器并且上膛的声音，但走出电梯之后，可以看到其中并没有任何

的包具。

【同城航班】当匪徒们进入乘客大厅之后，可以看到航班告示牌上所有的航班出发时间全部变成了红色的 Delayed，但是细心观察，可以找到还有一班“飞往莫斯科”（袭击事件的发生地点——扎卡耶夫国际机场位于俄国首都）的“同城”航班也被“Delayed”掉了。

【凑数道具】杀出机场以后，匆匆赶到的俄罗斯内卫部队驾驶车辆中，包括几辆福特皇冠维多利亚，更奇怪的是，它们都挂着美国车牌。

【无法拨通急救号码】关卡最后出现的协助匪徒们逃走的救护车，其尾部的紧急求救电话号码为 04，而在俄罗斯，真正的急救电话应该是 03。

【无限弹夹】匪徒之一的 Viktor 使用一支 M4A1 步枪屠杀平民，从头至尾他发射了上百发子弹，但从未更换过弹夹。

● Takedown

【疑犯保护】本关的开头，玩家需要在巴西街道上抓获 Rojas 的助手 Faust，以获得这个与马卡洛夫有着密切关系的军火贩子的消息，玩家只能射击他的腿部，射击躯干补位将会导致任务失败。然而，在成功抓获之后，Ghost 和另外两名士兵准备对其实施逼供，此时玩家对其倾泻一个弹夹的子弹都不可能伤到他半根汗毛。

【人体发电】同样在这个场景中，Ghost 准备对 Faust 实施电刑，他甚至煞有其事的拿出了两根冒着电火花的电线，然而两根电线的另一端都没有接入任何的插座。

【双重国籍】开场即不幸阵亡的那位倒霉司机，其实拥有“双重国籍”——他的帽子上印有美国国旗，而手臂上则佩戴有澳大利亚国旗。

● Wolverines

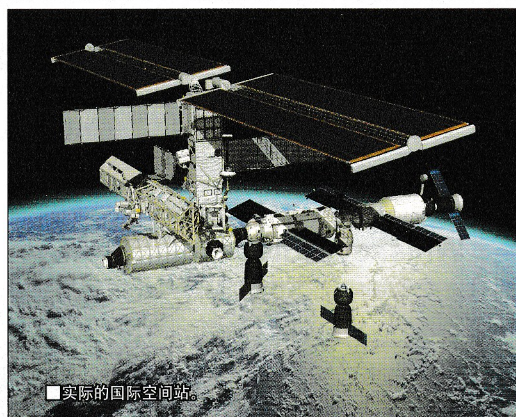
【舍近求远】这个对《红色黎明》致敬的关卡发生在弗吉尼亚州东北部的一个小镇上，最先赶到这里救援的，是游骑兵第 75 团 1 营。而实际上，这个单位的驻地远在乔治亚州的本宁堡，距离这里最近的军事基地是海军陆战队的匡提科基地。

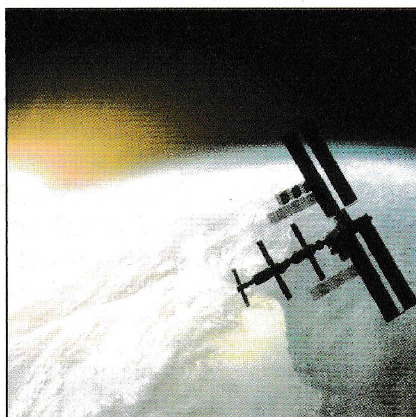
【阿拉伯车牌】场景中出现的一些车辆，使用了科威特式的车牌，甚至上面还有阿拉伯语，这是美工人员为了节约时间，直接从前作中东场景中借鉴来的素材。

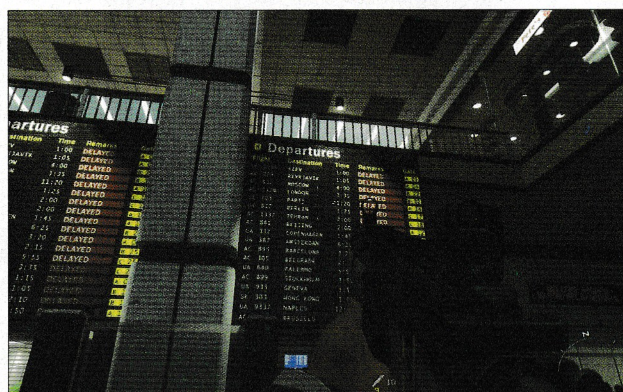


■尸体不翼而飞了。


■ Ghost 的神技——人体放电。


■实际的国际空间站。


▲太空中的核爆对空间站的冲击方式与游戏中完全不同。



◀ 搞笑的同城航班

● The Only Easy Day Was Yesterday

【匆忙上阵的群众演员】本关的结尾，当 TF141 队员肃清钻井平台，乘坐直升机离开之后，可以看到海军陆战队员登场进行扫尾工作，但他们却穿着陆军战斗服。

● The Gulag

【泛用战机】在古堡监狱突袭任务中，美国海军为 TF141 提供了火力支援（包括在人员还未撤离的情况下就用舰炮轰炸古堡），在火力准备阶段，我们看到了数架 F-15 战斗机从低空掠过。而事实上，F-15 并不是海军用战斗机，正确的设定应该是从航母上弹射的 F-18“大黄蜂”——古堡位于堪察加半岛，距离这里最近的美国空军基地，是日本横田机场。

【军盲飞行员】同样是来自空军的问题，F-15 发射 AGM-88“哈姆”空对地导弹时，飞行员的口令为“Good tone, Good tone. Fox 3, Fox 3”，Good tone 实际上是北约飞行员发射 AIM-9“响尾蛇”空对空导弹时的口令，表示此时已经锁定敌机。“Fox 3”是指类似 AIM-120 这种主动雷达长程空对空导弹，哈姆导弹正确的代号应该是“Magnum”。

【毁尸灭迹】基地内部的绝大多数俄国士兵都穿着寒带战斗服，但被普莱斯大叔招死的那位倒霉鬼为何却穿着万里之外正在入侵美国的俄军伞兵服，更诡异的是，这个敌人的尸体在剧情过场之后就彻底消失不见了。

● Of Their Own Accord

【慌不择路】本关出现的紧急广播系统（EBS），正确的拼法应该是 EAS（Emergency Alert System，紧急警报系统）。

● The Second Sun

【真空有风】洲际导弹在近地点爆炸后，ISS 国际空间站不可能被核冲击波撕成碎片，因为冲击波无法在真空中传播。假设核弹在太空中爆炸，ISS 的电子设备首先会在 EMP 作用下瘫痪，接下来空间站会在光辐射和高温作用下被烧毁。

【太空烂尾楼】游戏中出现的 ISS 空间站，显然是根据 2005 年时的图片制作的，2009 年的 ISS 在安装欧洲和日本太空实验室，以及附加太阳能电池板后，已经比游戏中要大上很多。

【不用电也吃 EMP】EMP 造成了双方地面作战部队通讯和电子设备的中断，甚至全息瞄准镜上的红点也消失了，就连 ACOG 瞄准镜也丧失了功能。在现实中，ACOG 的瞄准分划采用了 Trijicon 公司专利的双照明系统，自然光和氚光。自然光从瞄准镜顶部的一个光纤制的采光系统吸收，通过分划板形成瞄准标记再反射到射手眼中。它并不需要电子设备，也不可能在电磁脉冲作用下失效。

【从众心理】Dunn 上尉在太空核爆之后抱怨，“我的‘红点’也坏了”，走近观察，可以看到他实际使用的是一把加装有热能瞄准镜的步枪，它使用了十字线准星。

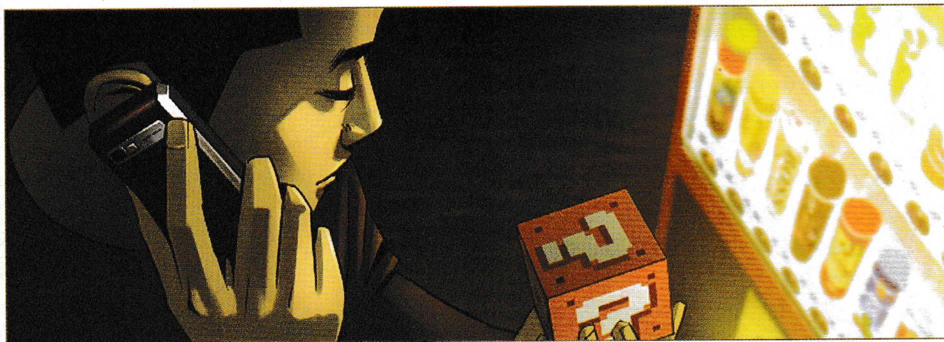
● Whiskey Hotel

【被炸跑的华盛顿纪念碑】关卡中，我们看到华盛顿纪念碑正对白宫南草坪，真实的情况是它面相白宫的西南方向，因此当玩家肃清残敌，冲上顶层之后所看到的这座方尖塔的确切位置，应该是在玩家视线的偏左位置。

【乌龙轰炸】点燃绿色信号弹，让空军战斗机放弃地毯式轰炸的桥段，让《勇闯夺命岛》的观众们惊喜不已。不过如果你细看后就会发现，空中飞过的两架战斗机并不属于美国空军——它们实际上是两架俄军的米格-29。

《李献计历险记》的梦幻狂想曲

你没看错，这辑《游戏·人》封面上的那两位不是别人，正是前一段火遍网络的个人动画《李献计历险记》的男女主角李献计和王倩。这里还有作者提供的原画与大家分享，一起来看看吧！

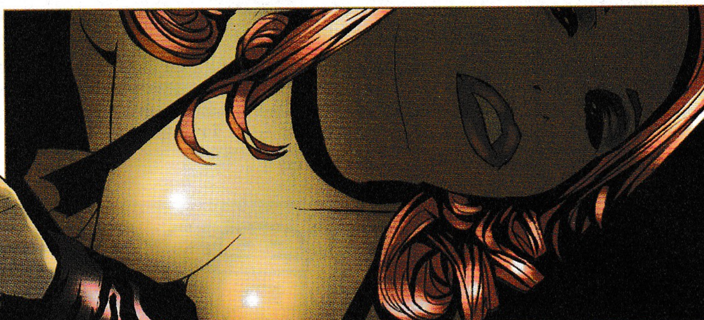


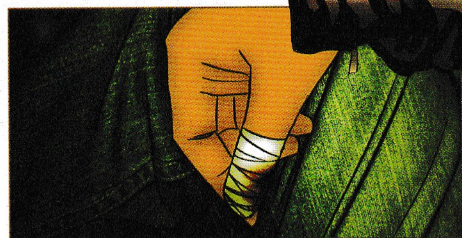


C类商品，片中那种可将使用者的反应速度提高到极限的兴奋剂。正是借助它的药效，我们的主角李献计将片中那款难倒了电玩达人美元大雾的游戏通关。注意一下C类商品的外形，显然，这个标着问号的正方体来自“《超级马里奥》系列”。猛击其底部，出现的荧光蘑菇更是形象地诠释了兴奋剂的概念。



海滩上，服用了C类商品的李献计与差时症痊愈后的王倩相遇了。海天一色的场景中，伴随着Guns N' Roses经典的《Don't Cry》，片子突然从搞笑火爆的氛围直接进入了伤感的基调中，几乎没有过渡。影片前后风格的鲜明对比和对故事节奏的突破性处理，使观众们对作者肃然起敬。

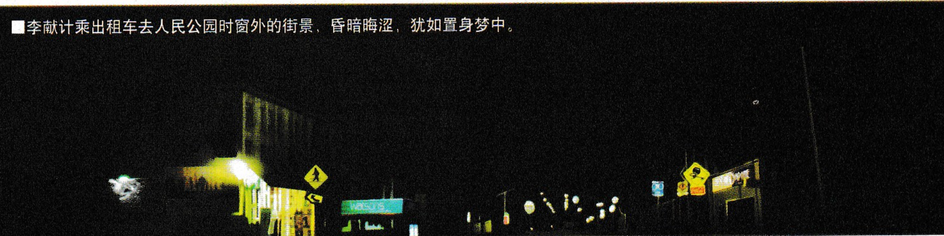




在叙述李献计和大总统女儿一起逃离恐怖分子巢穴的过程中，影片运用了凌厉的剪辑手法，使动作场面愈发显得紧张刺激。左图就是在用那颗写着“解放全人类，解放全世界”的手雷干掉敌机时，李献计拉开保险的瞬间。当然，大家在影片中看到的这个镜头是倒置的。

正如作者年轻优秀的飞行员明确指出的那样，本片有向电影《刺客联盟》致敬的成分。所以，我们在影片中看到一位无论是长相还是身段都酷似安吉莉娜·茱莉的大总统女儿就没什么奇怪的了。那丰润的红唇和汹涌的波涛，着实让人鼻血横飞啊！





■李献计乘出租车去人民公园时窗外的街景，昏暗晦涩，犹如置身梦中。

美元大雾，影片中上过世界上几乎所有知名游戏杂志封面的日本电玩超级达人。本应春风得意，但当他的工作是打穿一款几乎没有通关可能的游戏，而雇主竟然是差时症患者兼搏击高手李献计时，这个爱发牢骚的小日本儿可算倒了大霉了。







恐怖分子“大金牙”、战斗机飞行员以及BOSS本·拉登。这几位，影片中着墨并不多，但借助有趣的细节处理（“大金牙”闪光的门牙，飞行员冲着大总统女儿舔舌头的猥琐动作，拉登带着方言腔的中文），以上三人的形象立即鲜活起来。



■那儿刚下完雨，日落前的橙色包裹着人们，大家看上去比平时要高兴，空气既凉爽又新鲜，就像迎面看见的王倩……

光阴似箭，日月如梭，白驹过隙，乌飞兔走……总之时间真是过得很快。如果我们将每一年比作一部动漫，那么一看本文的题目就知道这部动漫又一次迎来了它的完结篇，顾名思义，接着要谈的是2009年内必须要看、不妨一看与爱看不看的动漫。要说这动画每一季都会出来十几二十部，每一部又都有十几二十集，而漫画的数目也相去不远，所以说整理起来的工作量那是相当的大。不过若结合其中的精品比例来看，却又只能说是僧多粥少了（编：……原来这个词还可以这样用！）。到底2009年的动漫有没有比去年进步其实是不值得探讨的问题，因为口味永远见仁见智，重要的是那样的密集轰炸保证了你想宅时总有燕瘦环肥种种大餐可供筛选，至于下列菜单是否能引起食欲，则看你与厨师的同步率是否合拍了。



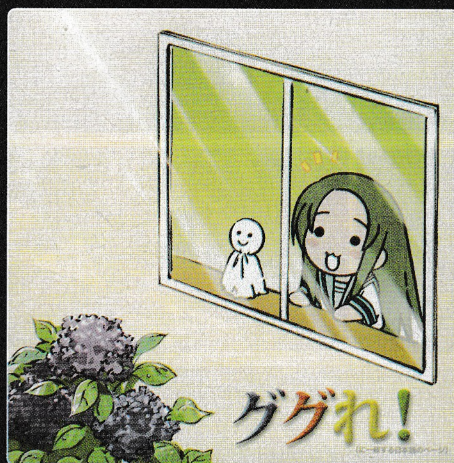
文 两色风景　美编 木仙

巡礼拾遗并展望

——2009二次元无责任指南

动画篇

《小鹤屋》



如果《凉宫》是化疗，那么官方同人就是谢顶……这话的意思是，后者是前者的副产品。《小鹤屋》跟下面要说的《凉宫春日酱的忧郁》一样是只在网上混的幽默小短片，没有《凉宫》就没有它，只是这《凉宫酱》不管怎么短小恶搞好歹还算是有点儿故事性，《小鹤屋》就……首先片中除小鹤屋与小朝仓之外的所有角色不管男女老少河蟹羊驼都长着一张看破红尘的淡定囧脸，那真是标准意义上的"一个模子印出来的"啊！夹在他们之中的二头身小鹤屋学姐顿时无比濯清涟而不妖。问题是她萌则萌矣，从头到尾都是个被欺负的命……比如她会去倒追阿虚，然后被不带表情地拒绝；又或是她的头上突然出现了按钮，按下之后就如按摩器一样边震动边离开；还或是她会对每个人推荐自己最心爱的熏干酪，但是每个人都给予了"我没兴趣"的反应……然后，小鹤屋学姐就会发出一声好萌好萌但是完全没有意义的叫声，"捏嗆～"捏嗆久了让人忍不住想要抓狂地咆哮"你到底想说什么！给我好好地说出来！"……

可以说，《小鹤屋》是一部以莫名其妙的萌点为诉求的动画，它真的可以用"无聊"来形容，但这"无聊"是刻意为之的效果，无聊着无聊着，你会突然在冷冷的笑料中察觉一丝小鹤屋学姐的可爱。

《凉宫春日酱的忧郁》

从题目就能看出，这部作品很明显是在炒京都神话凉宫的冷饭，从题目也可以看出，这冷饭必然被炒得是又香又Q……因为本来就是把凉宫人物与故事风格都全盘Q版化。于是即使在本传里也不曾看见过的Q版凉宫众可谓是琳琅满目，即使凉宫再怎么女王，变成了三头身也便只剩下了"萌"这个用途。不过这部作品好歹也算是官方同人，因此基本上还算是忠实原著的，于是凉宫三不五时想出些鬼点子来，然后用堪比阿拉蕾的暴走作派去实践，而阿虚的吐槽魔王天职也在这种情况下发挥得淋漓尽致，因为每一话虽然都短得不像话，但根本就吐槽吐不完啊……

不过这部片子虽然挂着凉宫的头（……好惊悚的形容方式！），实际上卖的却是长门的肉（……更惊悚了！）。为什么呢，因为长门不像朝比奈学姐，无论本传还是这部同人都一样傻萌傻萌，长门的形象在这里可是有了彻头彻尾的颠覆！她虽然依旧是一个不苟言笑的三无少女，却在沉迷Galgame之后彻底宅化了！成天不是收集手办就是玩Cosplay，平易近人的萌态让好多人都忍不住亲切地呼唤她为"大宅门"！所以说游戏真是好东西呀！长门之外的二号萌物就是我们的小朝仓学姐了，在这部同人中，她缩水得只有二头身，基本是作为长门的女仆与玩具而存在，傲娇兮兮的样子真是萌到人花枝乱颤！



这部作品并未遵循一周一话的规律老老实实地在TV上放映，而是走的网络渠道，首播的时候还以一艘好船狠狠地开涮了万千粉丝的热情，最后的完结则是突如其来又理直气壮，完全符合此片自由欢乐的随性风格，对凉宫有爱的人基本无法对它没爱。



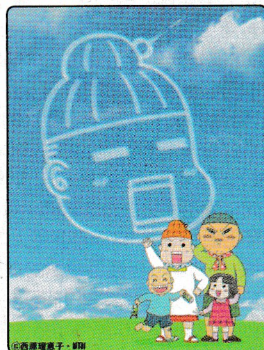
《黑神》



这部作品改自韩国作者在日本杂志上连载的漫画，因此虽然它的筋骨属于日本，骨血里却隐隐透着一股泡菜的芳香。动画版在改编上并未完全遵循原著，而是有着较大的改动，以期让作品更适合年轻观众欣赏。故事的核心是著名的都市传说——"二头身"，也就是"当你看到一个与你一模一样的人，恭喜你，你快去领便当了"——当然，作品中，这一奇异现象被结构成为"三位一在"、"元神灵"之类听着就几有型的设定。幻想世界上，存在着三个相貌雷同，却性格各异的人，他们拥有相连的灵魂，共享着同一份"运"，应所占据的"运"之比重不同，三个人的能力与际遇也便不同，由此衍生出一个宏大而传奇的故事。

就想像力而言，《黑神》有点旧瓶装新酒的意思，毕竟"契约者"已经不是什么新鲜的概念。这部动画令人欣赏的地方，其之一是里面的动作场面相当流畅痛快，诸如一群男人围着女人抡拳殴打之类的场面可不是每部动画里都敢于表现出来的。反而是一切换到使用道具与秘奥义的炫目战斗阶段，那种拳拳到肉的爽辣感就被超现实给取代了。除了动作戏之外，《黑神》多少亦有对人类的存在价值作出探讨，因为所拥有的"运"不同，形貌一致的三个人有着截然不同的命运，弱势者难免偏激，不甘成为上位者的食粮而企图反噬，殊不知自己努力争取的"幸福"并不是真正的幸福——这样的理念谈不上多少新意，发生在如出一辙的人与人之间，感觉却就不一样了。

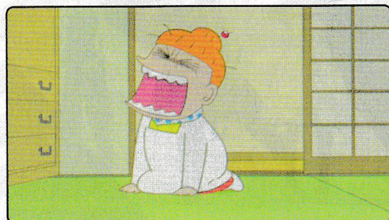
《每日妈妈》


©西原理惠子・毎日

没有很好的画功，那就用平板又简陋的方式来传递一种介于贱和萌之间的感觉；没有出色的编剧能力，那就从记录日常着手、令天然的感动与欢乐跃然纸上。《每日妈妈》是日本欧巴桑漫画家西山理惠子的作品，她的才华虽不横溢，却胜在有生活作后盾，因而题材源源不绝。2009年4月，这部漫画有了动画版本。

这样的作品其实好比日记，又因为融和了二次元特有的夸张添加剂而妙趣盎然。关于家庭，关于母爱，关于教育，就这么被用轻松的方式娓娓道来，即使观众找不到参考性，至少也可以好好享受一番娱乐性。

在搞笑手法上，《每日妈妈》比《邻居家的山田君》稍微暴走一点；却又不到《蜡笔小新》那种疯狂又开放的境地，换句话说，片中的"妈妈"虽然经常有脱线举动，大体上仍旧维持着一个令人怀念的母亲定位。人物们丑怪的表情结合激烈的说话方式，笑果很好，但真正教人佩服的，却是切换到感伤与诗意时也毫不违和，仅靠着短短几句OS和画面留白，就能让你瞬间沉默，这让人深深感到身为艺术创作者的女性，不管怎样努力营造无厘头气氛，果然还是遮掩不住她们那细腻、感性、柔软到男人根本没得比的心呀。



《胡子小鸡》



许多动画迷在谈起这部片子的时候总是要深情地称赞一句："鸡叔，纯爷们儿！"这又是一部从长度到设定都再标准不过的小品动画。原作者伊藤理佐本来很擅长画男女之间的邪恶笑话，这次把人变成了鸡后倒是收敛了不少。作品主要讲述一只留着一圈胡子，言行举止也像极了大叔的很有武士道精神与日本人气节的小鸡与他的主人之间发生的各种趣事，表达方式并不低龄，况且只要一看那只鸡又是喝酒又是吟诗的深沉派头……也不会认为这是适合小孩子看的动画吧。作品其实在通过鸡的眼睛审视这个刻板且无趣的社会，以自嘲的方式来讽刺现实。当然了，其实看片的时候完全不要想那些有的没的，能在短短几分钟时间里看着鸡叔的囧脸笑上几声，便已经是这类小成本作品的价值所在。

《天堂餐馆》



富士电视台的深夜动画栏目《Noise》继《道子与哈金》之后制作的第二部动画，一样是个性十足，以异国为背景，主要角色均是中年男性。虽然美食层出不穷，却并非作品的主题，餐馆不过是个舞台，天堂则是形容那份和睦。画风很特别，人物五官轮廓十分欧化，结合浓黑的线条来看，略显粗犷，然而主要角色却都上了年纪——在一间名叫"熊的小屋"的餐馆里，工作人员均是由于老板娘的兴趣使然而戴起花镜的中年绅士，他们身上散发着老男人特有的优雅与成熟魅力，深深俘虏了众多女性，包括自小被老板娘遗弃如今前来算旧账的女主角妮可（没有罗宾），然后一如所料，本应剑拔弩张的剧情慢慢演变成融友情爱情与亲情于一体的绝妙下午茶，风味感十足，难得的是这么有小资潜力的作品却从头到位都洁身自好。最大的贡献当然是让人感叹："忘年恋其实可以很美好！"

这部作品令人联想起那部获奖的法国动画《疯狂约会美丽都》。作品中的建筑、场景、服饰等细节全都洋气而不乏时髦，轻易就将人带到了那个艺术气息浓郁的浪漫国度。妮可很有主角相却偏偏不是，每一位优雅的老绅士其实都是主角，而与他们产生交集的客人或亲朋则起到镜子用途，映照着老绅士们各自的性格、日常与内心，从而实现不同国度、不同年龄层的交流互动。当然更重要是让我们看见人与人之间的真挚情感，哀伤也便带有了温暖。

这部作品的原作者叫小野夏芽，她的魅力曾经在耽美漫画界大放异彩，以至于现在改邪归正了，笔下性别比例仍旧是雄多雌少，即使不再刻意玩暧昧，腐女在欣赏过程中仍可以自食其力地尽情配对……然而那些都是爷爷级的老先生啊，这种以下犯上的行径真是太可耻了！

《四叶游戏》



青春之神安达充的作品已经有好一阵子没有被动画化了，而《四叶游戏》也是安达大神接连经历了几轮不得志的连载后，重拾其所擅长的王道棒球路线的回归之作，一同回归的还有他曾经为人所诟病与津津乐道的"杀人手法"，因为这部作品的重头剧情之一就是小萝莉若叶的溺水身亡……只是在漫画版中，若叶好歹活跃了整整一本，临到最后才挂掉，而动画版加速了节奏，第一话里就将若叶的早逝提上议程，致使许多没有做好心理准备的观众被狠狠 Shock 到，第一话也成为《四叶游戏》最感人、收视率最高的一话……应该吧。



由于漫画原作的篇幅已经有十来本，因此这次《四叶游戏》的动画版也有着年番的长度，对于安达迷而言无疑是个好消息。动画的改编与漫画版大同小异，不过不失，第一代的 ED 极为讨喜，很好地发挥出了契合安达充作品的清新特征。不过《四叶游戏》比起安达充巅峰时期的棒球作品如《Touch》、《H2》已经不可同日而语，所以动画版的精彩度也是有限的，很大程度上，这部作品是为了圆安达充粉丝一个念想。毕竟即使人已老去，只要看见安达充笔下一成不变的人物脸谱，听那些独具风味的欢声笑语，就会感觉青春近在咫尺。

《钢之炼金术师 FA》



这是继 2003 版《钢炼》之后全新推出的砍掉重炼复刻版，经历过那个时代(好吧，其实没有那么沧海桑田)的人都知道当时《钢炼》的动画有多么火，然而那时候漫画原作篇幅有限，以至于动画做着做着就朝原创的方向半路出家了，这就是所谓的晚节不保吧！对于没看过原作的人而言，2003 版钢炼的原创部分倒也颇为精彩，但是对于原作党而言却足以吐血三升，会川升与水岛精二一度颠覆掉原作创意，末了还搞出"真理之门背后是现实世界"这样的天雷级结局，真是往事不堪回首。不过，也正因为有了那样的前车之鉴，如今这版打着"惟一的诉求就是忠实原作"旗号的《钢炼 FA》方才显得别具意义。这就好比经历过一次失败的婚姻之后终于在第二春觅得真爱那么令人欣慰。

虽说是要"忠实原作"，不过《钢炼 FA》里还是有少许的原创情节，只是不再天马行空与自以为是，只能算无伤大雅的一些小补充，例如那完全原创的第一话。此外，考虑到大部分观众都对与 2003 版重复的那部分剧情耳熟能详，《钢炼 FA》的前几话那叫一个快马加鞭，用飞一般的感觉迅速就将剧情过渡到了昔日 2003 版开始乱原创的部分，然后老老实实地将漫画原作尚未动画化的部分搬上屏幕，至于质量，不论对于原作党还是非原作党而言，都算是比较值得欣慰的。毕竟忠实原作意味着一部动画的灵魂——剧情与想像力——都能得到最优质的保障。目前的《钢炼 FA》是萌燃欠缺一个也不能少，可算是 2009 年所有改编自漫画的动画中最靠谱的一部了。



目前《钢炼》的漫画版也已经步入尾声，不少人推测《钢炼 FA》的剧情节奏也将调整为跟漫画步伐一致，然后双双欢乐地落下帷幕。照目前的进度看来，这还真没准儿。



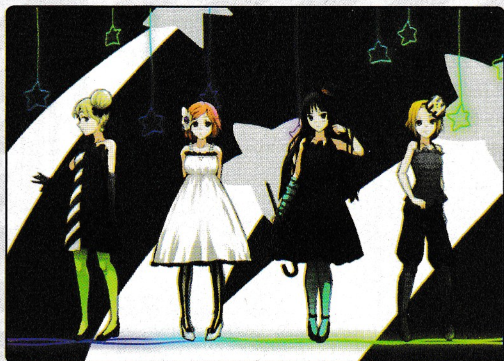
《轻音少女》

这部动画在热播的时候，曾有激动的粉丝高声呐喊"今年的萌战没有悬念了！"，虽然后来的结果并不是大家所猜测与期待的那样，但是片中姑娘们的萌度仍旧是可见一斑。并且在萌之外，《轻音少女》还有着关于青春、梦想、友谊的美好命题，一路追下来还有美味的茶点和美妙的音乐相伴，再结合天然呆、元气笨蛋、害羞娘、猫耳娘、眼镜娘、妹妹、大小姐等等萌属性的少女……哦，真是想不被攻陷都不可能呀！更更让人激动的是，除了一个卖吉他的路人甲店员之外，这部作品里没出现过一个臭男人！这种干净清透没问题的后宫试问世间能有几座！

少女之萌，萌有千秋，广大宅男在看片的时候因此可以各取所需。但《轻音》里最受欢迎的姑娘却必然是秋山澪无疑，傲娇加害羞、认真又胆怯的性格不知道萌杀了多少人，在舞台上表演完毕后不慎绊倒而露出的小裤裤也已经成为许多人梦中飘扬的旗帜(……做这种梦的人自重)。然而澪的魅力固然抢眼，小动物一样傻萌傻萌的女主角平泽唯却也不逞多让。她们两个人曾经演唱过的歌曲既是非常动听的动画歌曲，同时又跟剧情与作品气场结合得天衣无缝，种种都使得《轻音》一度成为 2009 上半年新番里的大赢家。

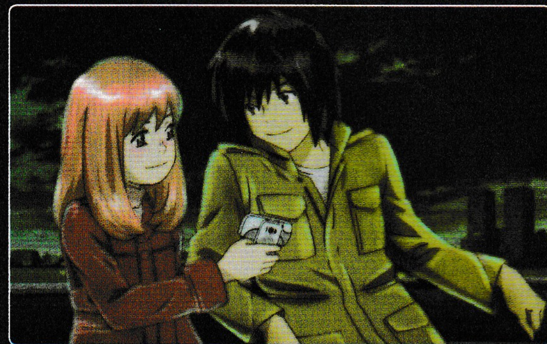
不过，只是靠姑娘的萌与社团的欢乐与歌曲的动听，却未必能赋予作品最重要的"生命力"，毕竟那都是些流于台面的表象元素。《轻音》真正拥有令人激赏的分量，还是最后一话里，惟一边奋力赶场子回去表演，一边在心中对刚入学的自己加油打气的那段话开始的。纵观一整部温馨诙谐的《轻音》，那实在是令人热血沸腾的一段。昔日的彷徨变成了如今的坚定，昔日的孤单变成了形影不离的狂欢，昔日的无能变成响彻一整个舞台的"安可"……作为一部由并不高明的四格漫画改编的动画，《轻音》在那一刻绽放了青出于蓝的华彩。在漫画依旧连载中的现在，怎不令人敲碗怒求第二季！

另外，伴随着《轻音》的热播，各地考据党如雨后春笋般崛起，将片子中的诸多细节考了个外焦里嫩，比如某某乐器或电器在现实中是什么牌子多少钱啊，片中的学校其实在现实中的哪个地方不信请看对比照片啊……让人无法不佩服粉丝的力量与热情，不少商人还趁机大打跟风牌，隆重推出有着轻音少女头像的商品以榨取其剩余价值……真是太隆重了。





《东之伊甸》



在改编漫画、游戏、轻小说蔚为风潮的现在，有质量的原创动画反而一年比一年屈指可数，从这点来说，《东之伊甸》几乎是是2009年最大的惊喜了。片子的野心一上来就铺得很大，全11话的故事开始就标榜了"未完待续"，因为完结后紧跟着还要推出剧场版。虽说这样不免有些商业意味，但是故事的精彩以及制作本身的精良却又让人对它充满了好感，它几乎是一部"好得让人舍不得看"的作品。

"救世"是很大也很老土的命题，《东之伊甸》的旧瓶却真的装出了不一样的新酒。一如片中大量闪现的经典电影典故，这部动画确实很有大片的感觉。男主角登场即失忆的缘故，全片充满了悬疑色彩，频频出现的死亡情节与年轻人对未来的思考相映成趣，从而保证了作品内涵的深度与广度。片子里富含象征意义的讯息是太多了，越是能够领会，越是会佩服制作方的匠心独运。《蜂蜜与四叶草》的作者羽海野千花还倾情加盟此片担任人设，她的画风有一种与生俱来的青春、清新与温暖质感，让人很容易就接受并喜欢上那些角色。再加上故事紧凑之余，仍旧保持有轻松诙谐而浪漫的讲述风格，真是很难让人不喜欢《东之伊甸》！事实上拥有刚出场就一丝不挂，仅涂了一截马赛克就敢当街裸奔的男主角的片子……怎么可能不赞呢。

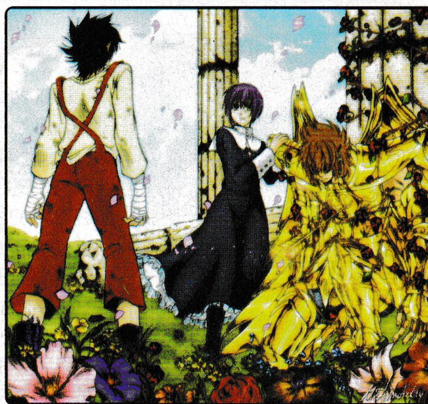


《天才麻将少女》

这是2009年萌坛的一匹大黑马，它甩开矫健的四蹄，一边嘶鸣一边撒欢儿跑进了无数人的心里……2009年萌战一开，剧中的搓麻美少女们就以令人瞠目的鸿运频频强占制高点，什么凉宫热宫轻音重音的在她们面前完全不够看，用一句网友的话来说就是"连出来打酱油的路人甲都榜上有名！"，听听，这是什么样的热度啊。

虽然麻将也贵为一种体育项目，日本也的确有相当多以麻将为题材的作品，但是在保守的我国人民心目中，赌博终究是一种不主流的行为，也并不是所有人都能看得懂那一大堆的麻将术语。《天才麻将少女》的走红，靠的始终是可供阿宅们各取所需的缤纷美少女。原因之二，则是原本很深奥复杂的牌局在片中呈现一种很热血很奇幻很扯淡、类似《足球小将》、《网球王子》的那种表现形式，打个牌犹如放无双似的，还结合光影声效夸张背景，连带着"国士无双"、"水中捞月"、"九宝莲灯"之类术语也酷似必杀技，这样一来看不看得懂就完全不重要了……因为看不出门道也可以看热闹嘛。

片子的第三个卖点就是它拥有非常浓郁的百合气息，这也是难免的，因为除了一个存在感约等于零的男社员之外，片中的赌徒全部都是姑娘，那叫一个阴盛阳衰。这种情况下想要有点儿爱情戏，那就只是在同性之中发展了，片子播放过程中，许多男生表现出了类似腐女一样的热情。腐女在看到成群结队的男生的时候不是总会忍不住追究细节、纵情YY、愉快配对吗？男生在这方面的潜力也不差，基本上，《天才麻将少女》中有没有苗头的女生都被配对了一轮……所以说这片之所以能在萌战中大放异彩，说到底还是爱情力量大啊！



《圣斗士星矢 冥王神话》

原作是著名的《圣斗士星矢》的官方同人。圣斗士的名气太大，属于"不知道都不好意思说自己是动漫爱好者"档次的作品，也的确曾经带给许多人以美好的童年回忆……也只能是童年吧，毕竟随着岁数的增长，这部作品值得吐槽的地方就开始渐渐盖过了值得敬仰的地方。然而原作者车田正美却深谙一招鲜吃遍天的道理，老大不小了仍旧对圣斗士事业的经营乐此不疲，以至于这两年我们还可以不断听到"冥界篇"、"天界篇"等等相关消息……审美疲劳之下，反而是这部《冥王神话》更能给人以新鲜感。

作品将背景放到"前圣战"年代，让后来被青铜五小强打得满地找牙的黄金圣斗士哥哥们的上一代来唱主角，重心仍旧是雅典娜与黑帝斯之间的战斗。当初车田正美没有刻画到的圣战细节，这部片子均给予了极大的利用与补完。由于作者手代木史织是一位女性，因此她的画风十分之精美，有别于我们看惯了的车田版本，从人物形象到圣衣都有一种青出于蓝的唯美之感。至于故事情节，应该说比起车田版的PK战还是有变化，只是为了符合"大部分黄金圣斗士均死于前圣战"这一前提，基本上越美型的角色越是难逃一死，整个故事就是一出盛大的便当拍卖会……不过，无论是对圣斗士有过美好回忆的人，还是单纯为着享受视觉盛宴而对此片感兴趣的人，《冥王神话》都是可以尝试的选择。

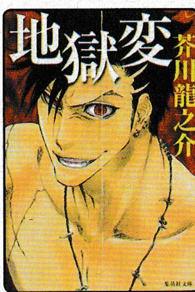
《夏之岚》



《校园迷糊大王》的狗血结局惹得一票死忠对小林尽恨之入骨，一时间折价抛售的冲动声音不绝于耳。即使如此，当小林尽的新作《夏之岚》宣布动画化时，还是有许多人冲着那有点儿像八云的女主角而决定收看……当然这和担任监督的是新房昭之也不无关系。话说新房可真是无愧于自己"原作粉碎机"的美称啊，第一话就做得别出心裁，那就是完全不按照原作的顺序从第一话开始改编，而是没头没尾地从漫画版的中段挑了一话来作为动画版的第一话，对于许多初次接触这部作品连设定是啥人物是谁的观众而言，谁看得懂这是在讲什么啊！而待到第二话的时候，新房又开始了"细说从头"……以至于这第二话反倒是更像第一话，如此大胆地玩弄着观众的监督真是不多了。

不过《夏之岚》还是有它的可看之处在，短时间内迅速推出第二季的事实也说明了这一点，搁在2008年，有这个待遇的就只有《吸血鬼骑士》了。《夏之岚》以幽灵为主角，以穿越为主创意，犹如路飞与柯南合体的矮个儿男主角动不动就牵起高挑美丽在咖啡屋当女仆的女主角的手，两个人穿越去几分钟或者几十年前改变历史，混乱滑稽之余也不乏一些感性元素，对于喜欢穿越剧的观众而言，这种格局不大，重在乐趣的作品类型是可以尝试的。并且这片里除却男主角和一个丑陋兄贵外就再没别的男性，有的只是美少女、美少女和美少女。时间又是以夏天为背景，穿起泳装在海滩飞奔的美景实在是很清凉可口。

《青之文学》



这是2009年最……也许有人会吐槽说哪儿来的那么多"最"啊，但这部却确然是"最"有文学气质的动画了，那是因为它完全就是脱胎于日本经典文学作品的企划嘛——正值太宰治诞辰100周年，集英社搭乘众多文学名作电影化的东风，推出由旗下人气作者重新绘制的封面的文学名作，大获好评之余顺势促成了"《青之文学》系列"的诞生。在这部12话的TV动画中，计有小畑健担纲作画的太宰治的《人间失格》与夏目漱石的《心》、久保带人作画的坂口安吾的《盛开的樱花林下》与芥川龙之介的《蜘蛛之丝》及《地狱变》、许斐刚作画的太宰治的《跑吧！美乐斯》一共六部。由于三位画者都是风格鲜明之人，所以基本上一看画面就知道哪部是谁的手笔，而出版社的选择一开始也没有错，小畑健三人的画的确有与所诠释的作品本身产生奇妙的化学反应，小畑健的精致细腻，久保带人的狂放不羁，许斐刚的张力十足，都不禁令人怀念起他们各自的代表作。当然更大的意义在于吸引了一大批不谙文学只看漫画的宅男宅女基于爱屋及乌的理由为这部作品捧场，如此一来，无论商业效应还是文化意义就都达到了。堺雅人的出镜导读更彻底让这部动画的层次拔高到"不仅仅是动画"。

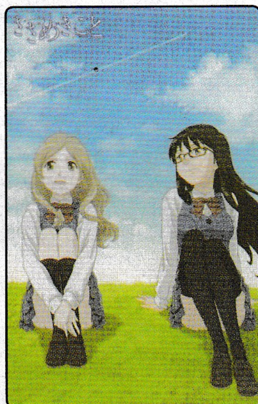


《好想告诉你》



这年头，标准意义上的少女漫画已经很少了，高人气的虽常见，但是设定啊噱头啊要么服务得过分要么梦幻得过头，这可以说是一种进化也可以说是一种流失。这种情况下，《好想告诉你》不期然便具有了回归意义，它不仅仅是2009年动画化的漫画中少女气息最重的一部，甚至都可以算是近年来最少女的少女漫画。那"少女"并非指的是王子公主桃色恋曲的再三强调，仅仅是指那种单纯而复古的美好。这部作品讲的是一个内向阴沉的少女如何一步一步走出自己的角落，与身边的人交往，收获友谊与爱情。架构十分之单纯，但是清新温暖的演绎方式却总能对人心最柔软的地方一击即中。那样的年轻情怀是令人动容的，无关世俗，一尘不染，将人们带到一个干净而美好的氛围中。不单只女生喜欢，不少男生也为之俘虏。剧情的节奏非常舒缓，因此不适合急进暴躁的观众，但若能沉浸入故事，必将为那轻柔的音乐、明丽的色泽与真挚的情感共谱的青春时光而感动。

《轻声密语》



有称2009年是百合年，虽然百合这种关系相对于主流情爱来说还是显得有那么一点儿另类，但是群众对此还是相当喜闻乐见的，想来女孩子可以理解那种要好到恨不能相爱的心情，而男孩子看着那么多美少女爱来爱去也是赏心悦目……有别于温柔婉约派的百合剧《青花》，这部同样改编自漫画的《轻声密语》最大的特点在于它的老少咸宜。也许女生暗恋女生、女生追求女生、女生和女生公然拥吻之类的场面对有些人来说是雷，但是撇开这些不提，《轻声密语》有的是轻松欢乐的元素，就算完全把它当成喜剧片来看也不为过。喜剧片总是最能让人起宽容之心的，而当欢笑之余，故事又总能自然地保持起清新、温暖的基调，没有缠绵悱恻的粘腻或泪流满面的狗血，反而会让人产生"虽然是女孩子之间的恋情，但是跟正常的男女交往其实没有两样"之感。其实，优秀的百合剧与耽美作品都是可以轻易抚平非此道者的违和感，虽然不至于把观众培养成断背山居民，却能令他们站到剧中人的立场去看待问题、理解心情，而不是一味地将之妖魔化。

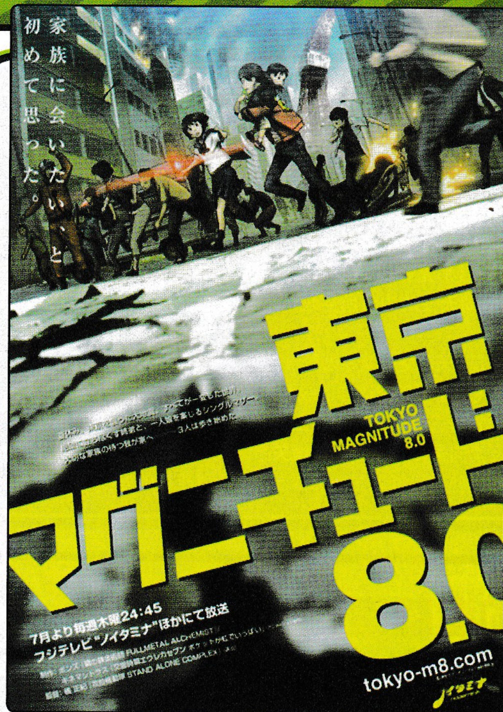


《海猫鸣泣之时》

基本上，这部作品并不欢迎非玩家或非游戏爱好者靠近，否则几话看下来估计就会陷入"……到底在讲些什么啊！"的狂乱之中。龙骑士先生秉承《寒蝉鸣泣之时》中的光荣传统，毫不客气地在片中安排一场又一场的残虐厮杀，口味甚重，但这不是最要命的，最要命的是那样的杀机还无穷无尽、反复重播。观众看片时总是习惯代入主角视角，以便更好地融入剧情，而本片的主角战人也的确就像一个游戏人物一样，要不断地思考以破解魔女的陷阱，于是欣赏动画的过程便充满了看别人玩游戏的感觉，从来不曾接触过这款游戏，是会对动画的叙述方式感到迷惘的。动画摆明了只是在服务同好，因此死去的人突然又复活了，不需要解释；男主角突然独立于案发现场之外进行分析，不需要解释；本来挺现实的世界突然出现各种超自然元素，不需要解释……因此本片的拥护者与排斥者可谓是受众分明。不能简单地用"好看"或"不好看"来为它作出定义。话说回来，动画版对原作的删改也不是一般两般的多，某些跳跃之处便是连原作死忠也曾表示过不能忍。若能充分感受到此片乐趣者，倒是可以因此接触到一个与柯南之类推理动漫完全不同的悬疑次元。







《东京地震 8.0》

这大概是2009全年最具深度的片子了，日本作为一个地震发作次数比尿频患者的如厕次数还要多的国度，灾难题材的动漫早就已经自成一派。而东八的上映时间恰好是在我国汶川大地震之后，无形中平添一分现实意义。

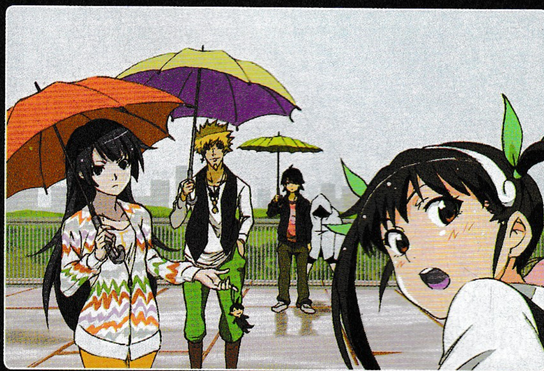
剧情其实十分单纯，所有惊心动魄的看点都荟萃在了第一话的台场大地震，之后则是主角姐弟漫长的回家之路。因此这动画所蕴涵的力量更像是平静水面下的暗涌横流。它完全不同于《2012》那样混乱暴走的超级系，而是深沉的、隐忍的、内敛的。制作方用了不多的篇幅来刻画地震发生时周遭一切的扭曲与破碎，将大自然的残酷与人类的渺小作了淋漓尽致的展现，而后就将着眼点集中在角色的身上，透过他们的心境与作为，传达人性的真善美。手法固然老梗，但对于曾经亲历梦魇、对地震的可怕以及人性的坚强有着深刻感受的观众而言，却是那样可贵。

三位主角的名字分别是"未来"、"真理"和"勇气"("悠贵"日语发音同"勇气")，各自昭示着什么不言而喻。而本片也并没有像许多灾难系作品那样，一味地渲染主角的觉悟与能力。片子的主角未来几乎是一个中二病病入膏肓的少女，灾难的发生、回家的遥遥无期、弟弟的依赖，都强迫她必须改变，必须成长。是的，它是一部成长性的作品，选择了平凡甚至有些讨厌的角色作为主人公，更能鲜明地凸显这一点。其实未来这女孩形同对现实生活麻痹了的我们，透过她，我们可以听见作品中无声的拷问：我们有什么权力对现状感到不满？那是许多人可望而不可即的过去。

要说本片最惹人争议之处，就是最后揭露"悠贵其实早已死了"，真相曝光之后，与悲伤一起排山倒海而来的就是"……这居然是鬼故事吗！"的质疑。而这也可算是全片最高明也最冒险的一处安排。悠贵的死，不是为了洒狗血、骗眼泪，仅仅是通过这个残酷的反衬，点名"勇气不死，就有未来"的主题。死亡并不是一切的终结，生者永远有义务背负着死者的愿望与信任，走下去，活下去。



《化物语》

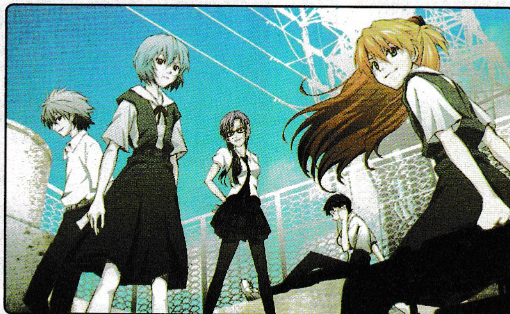


新房昭之近年动作不少，虽然免不了离经叛道，口碑却已经与一线大师比肩。在2009年，他给人留下的印象最深之作同时也堪称他的生涯代表作，那就是西尾维新原作的不思议轻小说——《化物语》。可以说，新房赋予此片的魅力比"《绝望先生》系列"更令人激赏，因为首先，西尾是本着"绝对无法多媒体化"的动机创作《化物语》的，看过小说版的都知道里面充斥了大量的废话以及跳跃的、破碎的思维残片，跟得上西尾思维的人自然会深深沉迷其中，改编成动画的话，那样的特质无疑就会消失。然而新房真不愧鬼才之名，或者说，只有鬼才能理解鬼才，因此他愣是完成了这个不可能的任务，将《化物语》的动画版拍到连西尾本人都叫绝的地步。

在《化物语》里，充斥了一切新房所钟爱的表达手法，例如以文字形式密集闪回的大量段落，伴随着每句台词而而变换不停的背景图案，配色与分镜更是充满了张扬的实验色彩……不喜欢的人大概会因此眼花缭乱晕头转向，喜欢新房且喜欢《化物语》小说版的人则无法不认可，这确然是对这部作品最佳的呈现形式！话说回来为这部片子作字幕的汉化组也是够悲惨的，他们必须不断摧残自己的空格键以暂停画面好将片中的大量文字一一捕捉下来并翻译出来……关键是那些字其实看不看都无所谓完全是新房个人恶趣味的产物……

《化物语》除了风格足够特别之外，故事与人物也自有它的吸引力。将人心深处的伤痕与黑暗与都市流传的怪谈相结合，让每桩事件同时具有异色感与反省深度。至于角色，撇开被虐狂男主角不提，女主角战场原黑仪实在是特别得足以稳登2009最难忘二次元少女宝座。表象的暴力毒舌与内在的深情脆弱相映成趣，让人无法不像阿良良木那样对她又恨又怕又迷恋。本片的最后3话采取网络放送形式，纯爱感性的最终话就像一封隽永的情书，令人回味无穷。

《EVA 破》



题目被谦虚地起成了"破"，然而内容并不很破，这部让一堆《EVA》迷魂牵梦萦的剧场版新作之真谛其实是"不破不立"。虽然打着"妇科与充值"……不，"复刻与重制"的旗号，但故事却有了翻天覆地的变化。前一部《序》只是调整了事件顺序，并对无足轻重的剧情进行了删减，还残留着大量旧世界的影子，而此次的《破》则大动干戈，以颠覆与创新的理念贯穿全片，务求使传说浴火重生，无疑是庵野对自己与老EVA饭的一次华丽挑战。

凌波丽终于是走下了神坛，不再面瘫不再惜字如金，她的老对手明日香则失去了宝贵的傲娇属性，开始主动倒追真嗣，然而真嗣却一门心思扑在凌波的身上……几个人甚至在卫生状况很差的小屋里展开了爱心料理大作战。再后来情场失意的明日香企图在战场得意，三号机出现后，她代替凌波成为了测试驾驶员，由此造就了一副重大杯具，并促使真嗣终于与父亲反目。只可惜虽然明日香的贡献是如此重大，真嗣在片中最深情的告白却是与她无关的"把凌波还给我"……真让明日香派情何以堪。

机战、异形不过是《EVA》的表象，少年的成长与人性方才是全片主题。昔日庵野喜欢用各式各样的象征来对故事内核进行包装，而今《破》却删繁就简，通俗易懂。相对于老版一个使徒一个单元的模式，《破》高潮分明，主线清晰，虽然有些过分渲染华丽场面，但总体而言，比《序》更加成熟。影片结束之时，使徒一共出现了10个，最后两只除去渚薰之外还有谁？玛丽的真实身分是什么？Mark06有怎样的秘密？……扑朔的前景远超观众的预测范围，也让人无法不对《EVA》新剧场版的第三弹望穿秋水。





《天降之物》

2009的新番市场照例又有不少为“少男的浪漫”而服务的后宫片，改自漫画的《天降之物》大概是其中最欢乐的一部了。它荟萃了相当之多的萌元素，女主角伊卡洛斯是从天而降的“天使”，具备机械娘、女仆、三无、巨乳、天然呆等萌属性，简直就是他喵的萌娘范本嘛！男主角智树也不负众望地拥有一个傲娇暴力的青梅竹马，而学校里有一个美型腹黑的极道学姐，随着故事的进展又有别的“天使”造访人间……总之美少女的数目那是相当的多。偏偏智树的本质又是脑细胞百分之九十九由好色构成的下半身动物，因此他借助天使的力量所实现的心愿全部都跟欲望有关，这是怎样的一种淫虫上脑啊……

虽然有着足够多的媚俗与服务元素，但是《天降之物》令人赞赏的地方更在于它无节操的搞笑水平，单说姑娘的小裤裤居然可以像云彩那样飞满整个天空这样低级而无厘头的设定就简直是空前绝后了。基本上看这部片子时笑不出来的人真要推荐去看一下心理医生。爆笑之余，《天降之物》亦有温情、热血、悬疑、传奇等添加元素，它们与搞笑及卖肉呈并行不悖的和谐关系。动画版较之漫画版，剧情上有所调整，且篇幅尚不足以容纳更多的可能性，因此第二季的出炉还是很有必要的。除此之外，基本上《天降之物》的动画版是一部青出于蓝而胜于蓝的好物。

《夏日大作战》

细田守继《穿越时空的少女》之后携原班人马打造的又一巨作。8月1日首映当天即创造了票房纪录，在日本全国只有不足130家影院放映的条件下，本土观影人次近125万，上映一月即突破14亿，人气甚至赶超同期的《EVA 破》。入围瑞士洛迦诺国际电影节竞赛单元、日本报知映画奖最佳影片，并荣膺日本第24回“经济产业大臣奖”……简而言之，它是2009年暑期票房名利双收的最大赢家，叫好又叫座。

很难用三言两语去概括《夏日大作战》的魅力，它既有“OZ”这种近来来质感的前卫设定，又同时具备宛如吉卜力动画一般清澈的田园风光；它有很多的老梗，女主角夏希要男主角健二伪装自己的男朋友回家给伯母道寿，飞弹在倒计时中惊险降落，并终于在千钧一发之际有惊无险避开等；它既有天才奥数少年电光石火演算数据这种扯淡的情节，也有浩浩荡荡一家人聚在一起吃饭这样司空见惯的画面；它那热血的感染力几乎是压倒性的，不论是全世界人民联合起来在虚拟世界展开花牌之战，还是老祖母拿起电话运筹帷幄帮助日本渡过难关……它就是这样一部层次分明、于平凡中现辉煌的佳作，而它的核心主题却又是那样的朴实——“就算在难过的时候、痛苦的时候，也要一家人坐在一起吃饭。最要不得的就是空着肚子和孤身一人。”

家族的凝聚力，也即是世界的凝聚力。谁能相信呢，如此古老的命题、设定、桥段、情怀能够在这样一部发生于夏日的不严谨作战中荟萃成如此伟大的能量。当一家人站在被摧毁的房屋前对着遗照中笑容满面的祖母唱起生日快乐歌，你必将由衷地泛起笑意。



《名侦探柯南 漆黑的追踪者》

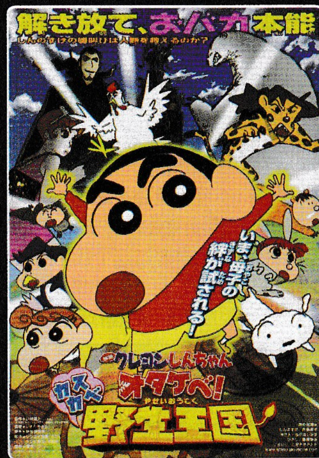
这部柯南剧场版最近正在国内影院热播，票房喜人。原本柯南就是最受中国孩子喜欢的日本漫画之一，能在电影院看柯南更是不知道多少人不知道多久的心愿——不过，虽然有着这样那样的意义，但单纯以作品质量而言，这部柯南仍然不算拔尖之作，只能说比大多数人都在骂的《名侦探的镇魂歌》那几部稍微好点而已。柯南的宿敌黑衣组织的友情加盟也是看这部电影的理由之一。至于柯南的真实身分会否泄露之类问题，本着剧场版从来不会干涉到原作主线剧情的惯例，那是完全不需要担心的。因此别看预告片故弄玄虚地搞出“柯南危在旦夕，身分即将曝光”的悬念，对于身经百战的观众而言只不过是“我读书少，你莫骗我”的烟雾弹罢了。至于推理戏，哦，地球人都知道看柯南剧场版的时候不要指望能看到什么像样的推理，我们需要的只是来自大场面的视觉震撼罢了。因此饶是本次剧场版的推理漏洞百出，它也仍然不能作为苛责的借口。要说《漆黑的追踪者》能给人留下的最深印象，莫过于最后十来分钟围绕着东京铁塔展开的柯南与直升机的大作战吧！当柯南依靠伸缩皮带进行惊天蹦极跳、并在到达地面后用钢嚣对直升机进行打弹弓并居然就把直升机给打坠毁了时……我们瞠目结舌地发现，柯南已经变成一部超级系的动画了。



《蜡笔小新 春日部野生王国》

2009年漫画界的大号杯具是《蜡笔小新》的原作者臼井仪人在出外登山的时候事故身亡，这件事除了引发“那样的故事真的有必要去取材么……”的探讨以及让“登山”成为某种黑色幽默的流行语之外，就是一片惋惜不舍的哀叹之声，毕竟《蜡笔小新》在日本也算得上是国民漫画。虽然现在已经确定了小新的漫画还将继续由别人连载下去，但是风味上的微妙变化也已经是可以预见的事情……这种时候，一年一度的小新剧场版就开始有了某种特殊的缅怀意义。

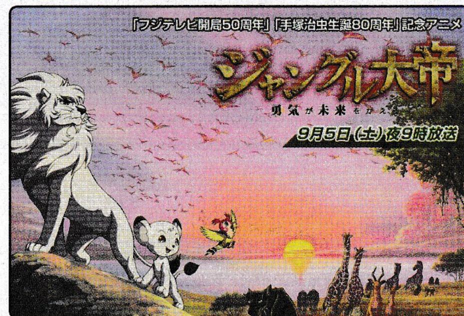
《春日部野生王国》是小新剧场版的第17弹，由于前一部剧场版《金矛之勇者》口碑烂到足以作为下限存在，因此只要监督不抽风，今年的剧场版怎么看都应该得到“进步多了”的评价……也许不及广受好评的《大人帝国反击战》与《唱歌的光屁屁炸弹》，但《春日部野生王国》的总体质量确实是不错的。它有着“《蜡笔小新》系列”标志性的低级无厘头笑点，也有着每一部剧场版都不可或缺的感性，某几处惊心动魄的大场面还颇让人紧张，虽然设定和剧情照例是偏向胡闹的，但对于熟悉小新的粉丝而言，这就已然是符合他们需求的最爱。即使免不了在最后的谜题解开之际满脸黑线地吐槽“……好弱智”，作为一个多小时份的消遣品，还是很够资格的。黑人歌手杰罗除献唱主题曲外还以2D形象客串亮相了一把，也是本片的亮点之一。



《森林大帝 勇气改变未来》

2009年，手冢治虫诞辰80周年，为了纪念这位永远的"漫画之神"，日本方面推出一系列企划，其中一项就是把手冢的许多名著升级重炼，《勇气改变未来》就是《森林大帝》的第N个版本，也是完全呼应时间步伐、最具现代气息的一版。

《森林大帝》讲述的是小白狮雷欧继承父亲遗志，保卫森林家园，与贪婪的人类作斗争并试图使双方和平共处的故事，《勇气改变未来》完全传承了相同的理念，只是将背景未来化。雷欧与动物们所居住的已经不再是天然森林，而是人类制造出来的人工环境，动物与生俱来的天性与人类高高在上的暴君主义再次起了冲突，前一代"森林大帝"潘加因此成了理念的殉道者，小雷欧与人类少年之间的友谊则成为通往和平的桥梁。整个故事依然是非常童话的，只是比起手冢大神昔日那内敛的深度，多少要更加流于表面，高科技的舞台也让习惯了昔日野性非洲背景的读者有些不能适应，不过对于让新时代的观众聆听神的声音这点来说，却拥有与时俱进的意义。



《川之光》



这部作品虽然同样是TV动画，却与上述任何一部都不同，首先它只有一话，长度则有75分钟，作为一部OVA或是电影都显然比TV更加合适，其次它的立意既严肃又温柔，商业性由此被降到了最低，对于浮躁的现代社会而言，这样的动画无疑具有着洗涤灵魂、净化心灵的意义。尽管表达手法十分童话，但渗透出的诗意与哲学情怀却又分明标榜了《川之光》绝非儿童文学那样简单。

本片的主题是环保与乡愁，主角是三只住在河川边的老鼠，因为人类的工程而被迫离开故园，从而在城镇上展开一段段惊心的冒险与温暖的邂逅。透过这部片子，我们可以用动物的眼光重新审视人类的生存环境。那些平凡无奇的通路与障碍，因为主角们的动物属性而显得别样新奇。片中除老鼠外的其他动物如猫、狗、麻雀等，每一只都是那样可爱，与老鼠们的互动也不再是传统的敌对。而故事的最后，当老鼠父子三人历尽艰险回到故乡，在白雪皑皑中渐渐闭眼之际，影片又弥漫了催人泪下的哀伤。"眺望河光度过一生，死后化成雨、汇成小流，与喜爱的河川永远融合一体。"他们的愿望是这样的纯粹。即便在人类看来，他们只是微不足道的沟渠生物，却也一样有着对土地的眷恋，以及亲子之间的羁绊。

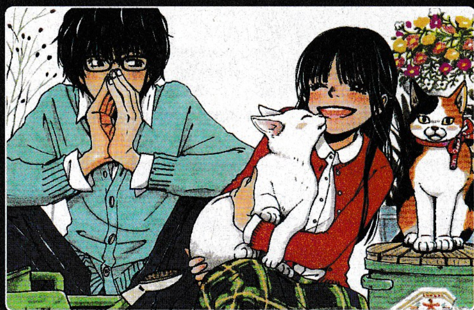
这部动画的原作是日本著名诗人兼评论家松浦寿辉发表于《读卖新闻》晚报的小说，连载与出版以来一直反响颇佳，更荣获日本纪伊国屋各书店从业人员评选2007年最佳图书第三名。没有看过的人，请千万不要因为冷门与低幼印象而错过它。

漫画篇

《三月的狮子》

羽海野千花是"生来就该画漫画"的那类天才作者，成名作《蜂蜜与四叶草》实在是一场惊艳而经典的亮相，虽是以新人之姿开始的连载，但是对情感、幽默、哀伤、思考等层面的多手抓却充分体现了她的老练与优秀。因此新作《三月的狮子》的面世用"千呼万唤始出来"形容真的不算过誉。《蜂蜜》属于少女漫，而这部《狮子》则划分在青年领域，对于羽海野而言，这也算是一次不大不小的突破。故事一开始，羽海野就以之前未曾尝试的暗黑阴郁风格在读者的心上捏了一把，然后又通过萌与贱这两个拿手元素将故事调性平衡回来，让作品既具备新的方向，又能继续维持羽海野的迷人之处。

受过伤的眼镜少年，珠圆玉润的肥胖对手，性格各异却萌有千秋的三姐妹，一群贱格而畸形的肥猫……羽海野仍旧是那么擅长刻画角色，搞笑方式也依旧行云流水，且通过不堪回首的过往与平静快乐的现在之间的冲突，让故事充满追看性。此外，因为男主角被设定为一个将棋手之故，羽海野还特地在作品中安插了不少将棋下法的讲解，帮助不熟悉的读者建立认识。她将将棋的入门步骤用浅显易懂的可爱方式进行诠释，无论看后是否能够学会，都可以肯定这一做法只会有加分效果，而完全不会构成隔行如隔山的阅读障碍。



《One Piece》

《OP》是当今少漫界的第一把交椅，这一点是毋庸置疑的事情。在2009年，这部作品凭借持之以恒的强劲走势捍卫并一再强调着自己的王者地位不容动摇，连载迄今最精彩的剧情"大事件"从年初贯彻到年尾甚至2010年已经来临的现在都还方兴未艾……即使尾田一度为由他亲自跨刀的第十部剧场版而耽误了创作，致使《OP》在09年创下了历年来休刊次数之最的记录，第56卷的天文首印数仍旧说明了这部作品的精彩程度与深入人心。

当《OP》的连载超过500话之后，草帽团终于即将叩响"新世界"的大门，也许是为了对前半段作出总结，也许是为了让后半段更加精彩，尾田近似逆天一般策划了"大事件"这一史无前例的庞大战局，让那些有头有脸的传说级角色们齐聚一堂、大打出手。为此他设计先令草帽海贼团四分五裂，而后以路飞为主线索，让他带领着剧情走向更大的高潮。从泡泡岛到九蛇岛，从推进城到海军本部，这一路的冒险堪称是奇峰迭起，而尾田一边刻画壮阔，一边还不紧不慢地挖出新坑。"大事件"开始之后，故事的可看性更是几乎到了逆天的地步，几乎每一话都能看得人透不过气来，看完之后高呼不过瘾遥盼下一话成为粉丝共同的默契。

白胡子及其麾下队长，战国元帅与海军三大将，新世界海贼团以及推进城越狱党，背负世界最凶恶罪犯之血的路飞两兄弟……激烈的战斗之余，一众角色的前程往事也没有落下，《OP》的世界观因此更为完善、庞大。新奇的恶魔果实与峰回路转的剧情则不断彰显着尾田鬼斧神工的想像力与剧情驾驭力。他曾说过谢绝任何人为他出点子而喜欢一肩扛下所有成败，而事实上那样的气魄与自信也确实不断透过成品让受众俯首称臣。

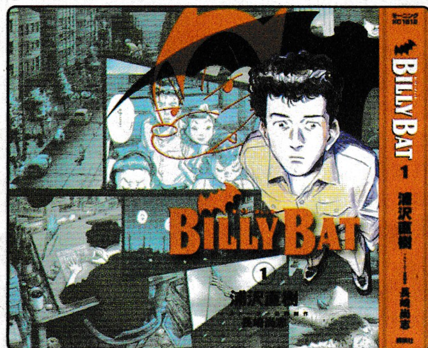


2009年的《OP》剧场版《Strong World》中的关键人物"金狮子"曾在漫画版中被提及，而尾田在编剧之余也特地为他而推出了一篇"第0话"，通过寥寥数页对这位枭雄作出介绍，并把一众重要人物20年前的样子公诸于众，对于粉丝而言，实在是一份太珍贵的礼物，它的服务效应远比剧情更重要。漫画界最大赢家的宝座，今年依旧被《OP》稳坐。

《Bliiy Bat》

2009年，浦泽直树结束了《Pluto》的连载，并在这部作品的尾声部分，全面向手冢的原作致敬，恰符合了这部作品的创作初衷，虽然依旧免不了被失望的读者评为"再次烂尾"，但对比手冢版，完成度其实已经相当可观。从很早的时候开始，浦泽就已经有了双连载的兴趣，似乎只有坚持两手抓两手都要硬才能满足他的创作冲动。这部新作就是《Bliiy Bat》。

如果只看第一话，想必许多读者会震惊于浦泽这次的转型幅度之大，因为那完全是复古的美国漫画风格，哪里还找得到一丝浦泽的影子？不过第二话又让大家发现原来自己被浦泽耍了——这部作品的主角是一位日裔美国漫画家山县，而第一话的"Billy Bat"故事其实是他笔下的作品。而浦泽虽然选择同行作为新作的主角，风格却仍旧沿用他所擅长的希区柯克式悬疑。随着山县被秘密警察告知日本似乎也曾见过"Billy Bat"的形象而威胁山县的翻译员神秘死亡，我们再度嗅到了芬芳的悬疑惊悚气息。时间背景是上个世纪40年代，发生舞台又横跨欧洲与亚洲，再加上穿插于故事之中的那些"戏中戏"，这不禁让人想起了那部有着诸多类似的《Monster》。作为浦泽的读者，我们更该知道，无论他是否能在结局来临时令每个读者都满意，却至少可以做到，在讲故事的过程中，让每一个聆听者都不忍离去。



《光速蒙面侠21》



这是2009年《周刊少年Jump》上完结掉的一部前・人气之作，就在故事发展到"世界大赛"这种没完没了的十字路口时，编辑部的一声令下让它不得不戛然而止。对比昔日的人气体育漫画，打通全国之后冲出亚洲走向世界的例子只有一部《足球小将》，其他像《灌篮高手》、《棋魂》这种主动自宫的例子则将读者们的好感永远定格在了意犹未尽的水位线上，堪称最聪明的做法，前阵子完结的《网球王子》虽然就价值完全无法跟《SD》相提并论，收尾方式上总还算识趣（虽然过不了多久，晚节不保的许斐刚就扶《新网球王子》卷土重来了……）但本作的第二季，一时怕是无缘得见了，毕竟当一部体育漫画逐渐步入超级系的怪圈之后，读者的审美疲劳必将降低阅读兴趣，正所谓过犹不及。偏偏《光速》又不像《网王》那样拥有强大的女性后援团……于是只能祝福这部以偏门题材威风一时的作品，一路走好，顺道期待两位作者的下一次发功。

《境界之轮回》



日本有很多名作者，他们推出过很多的名作，但是一轮高峰之后，既有鸟山明那样乐不思蜀卸甲归田的识时务派，也有富坚义博这样三天打鱼两天晒网的老油条派，更有时运不济风光难再的腰斩常客如藤崎龙、梅泽春人、和月伸宏等，同样也有高桥留美子那样不缺名不缺利却就是喜欢马不停蹄投入工作的辛勤劳模。令人失望但某种程度上又很成功的《犬夜叉》下档之后，高桥便开始了《境界之轮回》的酝酿，这一次的故事走通灵路线，主角轮回是一位为钱挣扎的贫困死神，女主角则因为年幼时的遭遇而可以看见灵体，剧情是高桥拿手的单元式，男女主角携手解决校园里的不思议事件，在这个过程里，男二号女二号反派隐藏人物之类陆续登场。

高桥的搞笑在《乱马1/2》里已经达到一个无可逾越的高峰，《相聚一刻》则是一场感人至深的爱情盛宴，传奇性的话《犬夜叉》也算是做到了某个极致，因此《境界之轮回》的可看性如何，一度令人猜疑不已。目前的它更像是小品，想像力和戏剧性均属一般，搞笑则开始往冷幽默的方面发展，偶尔出来些比较辣手的事件，也被高桥处理得缺乏之紧张感。看得出高桥此次的创作心态随性轻松了很多，未来这部漫画的剧情会否更跌宕或更热血，都不好说。许多人据此批评高桥大婶已经江郎才尽，却毋宁将它看作是一位成功作者的投石问路，毕竟，擅自怀着过高的期待去看待一份未知的成绩单，并不是客观的。



《Tsubasa 翼》

热爱让笔下人物互相串门的CLAMP的超豪华杂烩之作终于也落下帷幕了。这部作品在刚开始的时候因为引进了许多昔日的人气角色作为外援而大大地满足了CLAMP迷的需求，因此虽然故事的发展模式有些雷同，也依然得到了当仁不让的追捧。编剧多年的大川七濑也并非傻瓜，安排小狼一行勤奋穿越炒冷饭的同时不忘绷紧"寻找羽毛"的主线之弦，而后又是爆料"小狼其实不是小狼"又是跟另一部同期连载作《xxxHOLIC》进行互动，一度果真将读者玩弄于股掌之间。可惜作品进展到后来，剧情逻辑越发混乱，小狼与小樱的多重身分和分身以及他们所许下的代价和造成的时空悖论等等等等实在抽象得难以解读，顿时欣赏的流畅性被大打折扣，虽说不至于陷入瓶颈无法发展，趣味的降低也是不争的事实。更别说CLAMP画起热血战斗时，构图总是太过杂乱，华而不实又骗页数了……



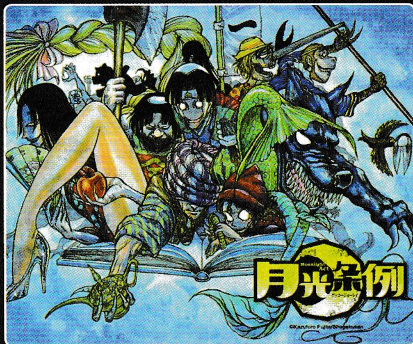
在这种时候，《翼》几乎是有些突兀地完结了。令人意外或者说欣慰的是，这一次的CLAMP没有惨无人道地坚持"没有一条路能让所有人都幸福"，而是巧借故事逻辑安排了一个尚算团圆的结局，至少我们看到，主角众里的小狼小樱黑钢法伊摩可那依旧一个也不能少，即使伤痕累累满目疮痍背负沉重，也依然露出笑容手拉手地开始继续上路，这简直可说是CLAMP的大发慈悲了。至于其他不够圆满的细节，CLAMP只需要狡猾地留下一句"请到《xxxHOLIC》里找答案"，就可以欢乐地数钱去了……

《月光条例》

在毁誉参半但确实有够热血的《魔偶马戏团》之后，藤田和日郎又陆续推出了《飞翔于天际的邪眼》与《黑博物馆》两部架构完整、笔力成熟的短篇集，《月光条例》则是他在老东家《周刊少年 Sunday》上再度出发的作品。从某种意义上说，这或许是藤田玩得最尽兴的一次创作，因为这部漫画从设定开始就充斥了藤田式的恶趣味：在有别于现实的童话世界里，定期会出现名为“月打”的现象，届时童话世界里的角色们都会变成恶鬼，唯有被选中的“月光条例执行者”才有力量恢复秩序。于是乎，非常藤田流的男主角出现了——仍旧是极度典型的“男子汉”形象——硬派、正义、悍勇，同时傲娇。他与傻不愣登的女主角一起，在少数未被污染的童话人物的帮助下，与已经暴走的经典童话角色们展开战斗，拯救“童话”。

藤田自己说过，他其实对许多经典的童话故事甚为不满，因此创作出今次这样的颠覆性故事，多少有点为所欲为的“泄愤”动机在。当灰姑娘变成暴走族，当《一寸法师》里的公主变成恶鬼，当《三只小猪》里的大野狼一口气吹塌一座城市……我们仿佛可以听见藤田奸计得逞的淫笑（等等！为什么是淫笑！）。又因为这次的故事给予了他更狂广的胡来空间，因此藤田式的张力又上了一个台阶，称得上一个“雷霆万钧”，后果是喜欢藤田这类风格的人得到极大满足，原本就对此抗拒不已者更是有了名正言顺的罢看理由。更遑论这次的男主角别扭到了一定程度，而女主角又神经大条到了某个境界……

目前《月光条例》的剧情尚在起步阶段，暂时还只是走“每个单元解决一桩事件”的路线，一如《潮与虎》的早期模式。不过，熟悉藤田作品的人都会知道他的慢热兴趣，他总是喜欢用漫长的篇幅来累积角色，铺陈格局，待到时机成熟，方才将一早计划好的伏笔揭晓，将故事一口气推上脱胎换骨的高潮。《月光条例》会否是类似企图的重蹈覆辙？作为一个成熟的作者，藤田君还是值得我们期待的。



《爆漫王》

被网友亲昵唤作“扒裤男（Bakuman）”的这部新连载也平安无事地渡过一年了，由于原作大场鸫与作画的小畑健曾经携手创造出堪称天作之合的人气漫画，所以坊间对二人再创新高的期许真是不言而喻。结果他们果然没有令人失望。虽然今次的本子无关幻想、没有任何战斗元素、跟《Jump》的一贯风格大相径庭，却照样能兼顾到“努力·友情·胜利”的主旋律，且通过精心安排的剧情来营造热血效果，好看得让人不忍释卷！

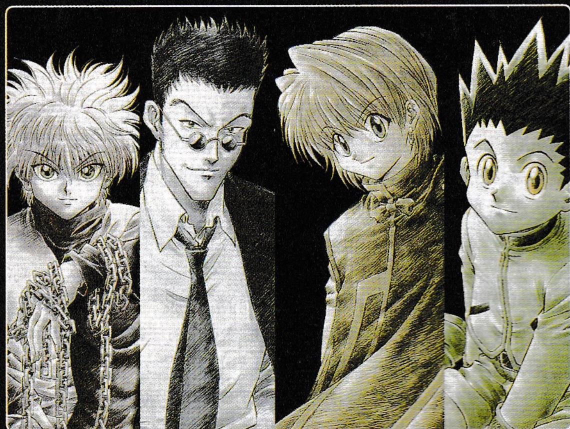
用漫画中的话来说，扒裤男这种离经叛道却大有前途的作品就是所谓的“邪道”，它为已经乏善可陈的少漫注入了崭新的活力与可能性，此外，还兼具教科书的价值。因为作品所讲述的是两名以“在《Jump》成为人气漫画家，在 18 岁前让作品动画化”为目标的少年一步一步实现梦想的故事，书中的角色不是漫画家就是编辑，每一话故事也均是围绕“画漫画”这件事在进行，画什么、怎么画、读者是否买账、本周人气排名第几位、会不会被腰斩……种种的探讨与悬念形成极度抓人而又具备参考性的独特看点，由同样有着创作梦想并脚踏实地奋斗中的人看来，尤其能产生共鸣。



可以把故事的背景看作是“平行日本”，里面也会提到现实中果真存在的作者与作品，漫画家的生活、画漫画的技巧法则乃至集英社的内幕等，也都在许可范畴内得到了亲切的展现，对于未来打算从事这一行业的有志之士来说，简直能算入门宝典了。除却这些“价值”上的优势外，作品里的角色也各具魅力，不少情节笑点十足，男女主角的浪漫主义爱情也令人非常向往，教人越看越是佩服大场鸫，竟能将平凡如斯的题材画到这样潜力无限。而小畑健的画风也在这部作品里再度升级，除了精益求精的细腻外，他也越来越懂得搞笑。目前，这部会成长的作品已经被相中，将于 2010 年改编为漫画版，不知那时，两位主角的“动画化”梦想是否也已经实现了呢？

《猎人》

这部作品此前经历了漫长的“取材休刊”（……宁可信春哥也不要信这句话！），最近才因为富坚——A、良心发现，B、没钱了，C、创作欲爆棚，D、被读者拿菜刀堵在巷子里威胁，E、其实根本不关他的事是武内直子在画——种种原因，而恢复了连载。有鉴于此，要针对它进行“对一年来剧情的回顾”或“对未来故事走向的展望”都是没啥意义的事情。基本上喜欢上这样的作者的作品，读者最需要拥有的就是良好的心态，然后愉快地享受“今朝有酒今朝醉”的乐趣。至于这酒到底能喝多久，能不能喝得看见杯底，酒里又混杂了多少水分……都不是我们需要操心的事情。好吧，猎人现在已经是一部“只要有连载就已经是奇迹，质量什么的统统不是重点”的漫画，之所以在这里提及它，也正是这个原因。多么不公平啊，2009 一整年，不知道有多少漫画家努力推出了新作或是含泪结束了连载，而富坚，他仅仅是重新拾起一份义务，就已经是比那些都更值得奔走相告的新闻。只能说在此人面前，整个业界都是 M 属性。



看到这里也许有很多人要忍不住发出“为什么没有提 XXX！”或者“连 YYY 都没有你脑子装的是金克拉吗？！”之类咆哮，有此欲望的读者建议在“A，作者没看，B，作者没爱，C，作者没空，D，作者没了”等答案里任意选择一个可以接受的自行填写。要说这类总结性质的文字若能起到完全的导航作用自是功德无量，否则的话不过就是在抛砖引玉以号召大家各抒己见罢了。一年是漫长的时间单位，经受住考验而留存在我们各自心中的战果即使寥寥也自有其分量。那么就让我们一面品味 2009 的遗物一面享受 2010，并一起祝愿：明年会更宅！



逍遥棒物语

文 肯 美编 一刀

好久没讲过这么长的故事了。不过在正式开始前，必须先罗嗦一句，下文提到的任何人物事件，均发生在平行宇宙，如有雷同，纯属巧合。好了，有了这个声明，咱的故事就能踏踏实实地展开了。

话说有这么一对好哥们儿，咱就姑且叫他们斯内克和利奎德吧。

而立之年的斯内克，在一家名不见经传的小公司，做着一份稳定但基本看不见前途的文员工作。他待人宽厚，性格温和。不过，在波澜不惊的外表下，斯内克的内心时常沉浸于天马行空的妄想之中。所以您要叫他"闷骚男"我是一点意见也没有。

幸运的是，他有一个已在谈婚论嫁的女友，对，就是那位姓梅名丽尔的姑娘。

我们的另一个主人公利奎德呢，也到了奔三的年龄。他与斯内克曾供职于同一家公司。后来觉得实在没前景，便辞职在家，平时炒炒股、买买基金彩票什么的。由于家底还算殷实，利奎德过得看起来也是逍遥自在。

与斯内克比起来，性格开朗热情，反应机敏的利奎德似乎更受人关注。而特别是在人多的场合，他更容易兴奋起来。他喜欢那种迅速成为众人焦点的感觉。没错，一般我们管这种人叫"人来疯"。

两人性格迥异，但因为对电视游戏的共同的爱好，他们迅速从同事发展为挚友。当然，他们还有另外一个共同点，那就是——这哥俩时刻都在做着如何发大财的美梦。

CHAPTER 1

这天是2010年的元宵节。

梅丽尔一大早便和闺中密友娜奥米逛街去了。斯内克趁此机会，约了久未谋面的利奎德到租住的小窝中吃饭。对于外表冷漠、内心狂热的斯内克来说，刚刚过去的这个春节简直就是灾难，别的不说，光是派红包就已经将他变成了穷光蛋。平时打断牙齿往肚里咽，但好兄弟来了，自然要好好诉诉苦。换句话说，斯内克原本是打算请利奎德喝闷酒来的。

不过东拉西扯了几句，什么《战神Ⅲ》欧美媒体一致好评必首发必限定啦；什么《FFⅩⅢ》繁体中文版一定要鼎力支持啦。就着速冻水饺，几杯二锅头下肚，俩人都感觉有点耳根发热了，一切不快似乎都被抛到了九霄云外。

这时，利奎德留意到斯内克家电视前的茶几上放着一个疑似Wii遥控器手柄的东东。

"你这家伙，平时不是最不喜欢任天堂的作派吗？怎么居然跑去买了Wii？"利奎德走过去，拿起手柄，指着斯内克说道。

"你不是次世代民间观察员吗？仔细看看，这手柄是不是Wii的？"斯内克道。

"怎么？这是……"利奎德仔细察看了手中的"遥控器"，发现原本应该印着Wii字样的位置，赫然是三个汉字，他一字一顿地念了出来，"逍——遥——棒——？"

"对嘛，山寨的！"斯内克一仰脖子，自顾自喝下一杯。

"我说你脑子被门挤了还是怎么的？正牌的Wii你不买，却入了这么个山寨货啊？"利奎德大惑不解。

"我怎么会买这种东西？梅丽尔不知道在哪里听说这玩艺儿能减肥，就毫不犹豫地买下来了。"斯内克耸了耸肩，一脸无奈。

"得，你们家这位为了减肥还真是不择手段！"利奎德作同情状，道。

"唉——谁说不是呢？就这么一破玩艺儿，800块！"斯内克指着电视柜里那个和Wii体积类似的山寨主机，道。

"你还别说，这山寨小板儿砖和正品Wii比起来，分量差不多啊！"利奎德把山寨主机拿出来，放在手里掂量着。

"快算了吧！我可是看过关于这破玩艺儿的揭批帖。梅丽尔买来当天，我就当着她的面，把这小破盒子拆开来给她看了。你知道里面都装了些什么吗？"

"什么？"利奎德边问边接往电视上接线。

"除了巴掌点大的一块小主板外，为了坑骗用户，让机器显得比较有分量，这黑老板居然在壳子内壁衬了两块5毫米厚的铁板！不知道的还真以为这里面用了什么的高科技部件呢！"斯内克有些压不住火。

"哈哈，这太强悍了！咱来玩两把，有什么好游戏？"利奎德开机，进入界面。

"把柜子里另一个手柄递我，咱俩对打网球吧！"斯内克放下酒杯，向利奎德走了过来。

接下来，哥俩便挥舞着逍遥棒，在电视机前手舞足蹈，笑作一团。半小时后，斯内克感觉胳膊有点酸，酒劲儿也慢慢上来了，于是他便一屁股坐在身后的长沙发里，机械地挥舞着手臂，任由利奎德的身影和自己的臂膀在眼前晃来晃去。

"起床啦，懒猪！"随着一声尖利的嘶喊，斯内克的眼前出现一个熟悉的身影——双手叉腰的女友梅丽尔。

"老婆大人，回来啦！"斯内克瞬间清醒了，坐起身子。

旁边的利奎德还睡得死猪一般，鼾声如雷。双脚正好压在斯内克的肚子上，一只臭袜子正对着斯内克的下巴。

“让我说你们什么好，我刚离开半天都不到，这家就成猪窝啦！”梅丽尔用手指点着斯内克的额头，满脸娇嗔。

“我马上收拾，马上收拾！老婆大人晚上想吃点什么啊？”斯内克将利奎德的双腿推开，连忙站起来，满脸谄媚。

“我和娜奥米姐姐逛街时吃过了。”梅丽尔面无表情，道。

“那我和利奎德的晚饭……”斯内克怯生生地问。

“把家搞成这样还指望老娘给你做饭？做梦去吧！”梅丽尔突然大吼起来，尖利的嘶喊响彻楼道。

CHAPTER 2

20分钟后，华灯初上的街头，一家家小饭馆和大排档都迎来了食客高峰期。街边角落里的餐桌上，两屉热气腾腾的蒸饺，形象地诠释着价廉物美的概念。桌子两旁，斯内克和利奎德相向而坐。

“干！”二人碰了一下杯子，同时将啤酒一饮而尽。

“我的那个妈呀，梅丽尔是不是练美声出身的啊？”利奎德放下杯子就开始揉耳朵，心有余悸。

“呵呵，不说她啦！要是我也月收过万，有车有房，她哪敢这样对我？等咱也发大财的时候，就不是她还要不要我的问题了！”斯内克开始给自己找面子。

“行了行了！有车有房，说得轻巧！难道你有什么发大财的门路不成？”利奎德一脸鄙夷的神色，夹起一个蒸饺，送进嘴里大嚼起来。

“我跟你说，前年的毒奶粉事件你还记得吧？”斯内克放下筷子，微微低头。用一种奇特的目光盯着利奎德。

“这个怎么可能会没印象，举世震惊啊！”利奎德放下筷子。

“那你说说，当时的局面是怎么造成的？”斯内克双臂叠在胸前，放在桌上，仿佛小学生在听课。

“怎么说呢，归根结底还是利益驱使吧。”利奎德一手支着下巴，道。

“那你觉得该如何避免呢？”

“自然是国家加强监管力度咯！”

“除了政府加强监管，民间力量是否也该有所作为？这里面是否存在商机？我们平头百姓是不是也有搞头？”斯内克双手同时用食指点着自己的胸口，道。



“你、你这一连串儿问题把我问糊涂了，你到底想说什么吧？”利奎德开始挠头。

“我有这么个构想，不知道是否可行，你帮我分析分析！”斯内克搓了搓手，似乎准备开始长篇大论。

“嗯，你说说看。”

“你看我们搞这样一个机构可行不？简单来说，就是有偿为客户提供各类认证服务：如某种食品是否安全、某种家电是否安全、某种服务行业是否存在黑幕等等。”

“这些检测啊、抽查啊、认证啊之类的工作，国家不是有专门机关在做吗？”

“如果这些相关部门工作真正都做到位了，还会有毒奶粉之类的恶性事件发生吗？我们将要搞的，是一个完全独立的具有认证资质的机构！它不隶属于任何政府机构、大专院校、企事业单位……”

“等等，我们的资质……何在啊？”利奎德打断斯内克，问道。

“我们现在当然一穷二白，但想要具备足够资质，其实只是时间问题！”

“哦？”

“你知道毒奶粉事件中，牵扯到的那几个代言问题奶粉的明星吧？”

“当然知道，个个焦头烂额，危机公关。有几位现在还没缓过劲来呢！”

“没错，正是通过这个事情，我得到了启发。关于我们这个机构的发展，我的初步构想是这样的：第一阶段，以民间调查公司的名义，收取名人（娱乐明星或体育明星等）佣金，为名人即将代言的产品进行独立调查。具体来说，就是拿名人的钱，寻找门路跟相关科研单位打交道，帮他弄清楚要代言的产品是否存在安全隐患，是否货真价实。”

“有点意思！”

“这个阶段会比较曲折，特别是最初会很难，要做好类似上门推销被人打出门的心理准备。但一旦能步入正轨，将会有三大作用：第一，积累资金；第二，积累认证的专业渠道；第三，积累口碑和人气。”

“然后呢？”

“第二阶段：在机构已掌握一定话语权时，接受普通客户的订单，为百姓提供具有公信力的调查报告。如关于果汁类饮品农药残留的调查，建立更大范围的公信力和权威性。”

“想起来了，樵夫山泉前一段就因为这个被媒体穷追猛打来着，不过后来好像大事化小，被厂家危机公关掉了。要是有一完全站在咱消费者角度来进行调查的机构，这事肯定能水落石出。你接着说！”

“第三阶段：在我们的机构影响力到达相当程度后，将此认证打造为具有极高权威性的独立认证品牌。”

“好主意，不过咱可千万别学全国牙防组啊！”

“第四阶段：参与某些新兴行业标准的制定和推行。到时候将会有无数的厂商寻求合作，利润空间难以估量。”



“哈哈，你小子真敢想啊，我都被你带晕了。原来咱们最终还是要赚钱啊！”

“错！不只是赚钱那么简单，是名——利——双——收——”斯内克椅子一顿地说完，满脸自信地望着利奎德。

“太精彩了，兄弟！”利奎德情不自禁地鼓起掌来，道，“你小子今天怎么换了个人似的，被郭德纲、小沈阳、周立波同时附体了？”

“那么，这计划……你觉得靠谱吗？”斯内克恢复平时的温吞模样，问道。

“靠谱！相当靠谱！不过咱得给这项目起个名字啊！”利奎德又开始挠头。

“我想了一个，叫夸父认证。取夸父追日锲而不舍的精神，志在为客户提供最可靠的认证服务。”

“行啊哥们儿，看起来你小子酝酿好长时间了吧？明天我就去找我二叔，咱俩拿了钱就去工商部门注册。夸父认证，NB！哈哈哈哈！”

“嗯，回头一上班我就递辞职信，将来你就是夸父认证的董事长，我来干CEO。”斯内克似乎下了很大的决心。

CHAPTER 3

与斯内克在深思熟虑后的突然爆发不同，利奎德对自己的三寸不烂之舌素来非常有信心。于是，他顺利地从他做房地产的二叔那里忽悠到10万块的启动资金。在他看来，这10万是凭借自己的口才得到的。但其实作为富得流油的黑心地产商，他二叔根本不在乎那10万块，让他决定出钱的关键因素不是别的，而是这不成器的侄子终于决定干点正事了，这让他感到非常欣慰。

不过，斯内克这边却出了大麻烦。

辞职当天，斯内克端着放满自己办公用品的纸箱回到了家。

“我辞职了，老婆！接下来的一段时间，可能要辛苦你了。”斯内克把盒子放在茶几上，来到厨房，从后面环住梅丽尔的腰，轻声道。

“别闹，正炒菜呢！”梅丽尔一边轻拍男友的

手背，一边不耐烦地说。

“梅丽尔！”斯内克没有响应女友，反而把下巴放在女友肩上，轻轻地闭上了眼睛。

20分钟后，这种温馨的氛围便被一声瓷器碎裂的脆响打得粉碎。

“你刚才说什么，你再说一遍？”

“我……辞职了。”

“你疯了吧你！就为了那个不靠谱的夸父计划？”

“是夸父认证，我、我是经过慎重思考的，请你相信……”

“我相信你，谁来可怜我？斯内克，你自己说说，自打跟了你以后，我有没有过过一天舒坦日子，享过你一哪怕一丁点儿福？我们单位和我一届毕业的姐妹，人家不说整日穿金戴银车接车送吧，起码都有个靠谱的老公。人家都知道什么叫脚踏实地，可你呢，你呢？”

“梅丽尔，你听我解释！”

“滚，赶快在我眼前消失，今后我永远不想再见到你！和你的夸父计划一起见鬼去吧！”

“梅……”

“滚——”

CHAPTER 4

几个月后，“夸父认证机构”正式挂牌营业。

结合公司的实力，斯内克和利奎德经过仔细盘算，决定先从不那么大牌的影视演员入手。因为他们知道，有可能会接受这种完全没有口碑的小公司服务的，只可能是那些草根出身，从跑龙套一步一步混出来的演员。经过两人的仔细观察，目标客户很快出来了。那就是最近因代言门而遭到群众指责的青年演员宝祥。

说起宝祥，这是一个出身农民家庭的穷孩子。北漂多年，演过无数尸体、路人甲等。后时来运转，在一部反应黑砖窑的电影中被导演发掘，从此星途坦荡，成为影视作品中扮演农村朴实青年的第一人。

不过宝祥老师最近不大顺心。他刚从一则黑技校代言丑闻中脱身，正愁下笔代言广告接还是不接好呢。斯内克和利奎德哥俩，就在这个当口找上门来了。

听二人简单说明来意，宝祥有点动心了。

“宝祥老师，我可是看着您的电影长大的。我真心希望您的演义事业能蒸蒸日上啊！”利奎德开始动用他最为自信的武器。



“看面相老哥你得有三十多了吧？我才二十五，你太会开玩笑了。”宝祥语句朴实，仿佛在本色演出。

“您看您看，我三十大几一事无成，您少年英雄风华正茂，正是大展宏图之际，怎能被代言门拖了后腿？”

“老哥说得是，但我木办法啊！我这一天到晚通告不断，哪有时间去……”

“我们哥俩帮您搞定啊！”利奎德一拍胸脯，指着身旁的斯内克。

“这是我们夸父认证的业务范围，您来看看！”斯内克打开随身的公文包，拿出一本文件。

“对，您先过目一下，夸父认证非常荣幸能为中国最有票房潜力的新一代青年演员——也就是您宝祥先生，提供服务。并且我们将尽最大努力，令您感到满意！”利奎德装腔作势地边比划边忽悠，像极了马脸李咏。

就这样，夸父认证获得了第一笔生意——调查某款名为“初恋美”的杯装奶茶是否安全。调查结果若显示该奶茶不靠谱，宝祥将以二人调查过程中发生的各项费用（专业机构化验费等测试费用、联络费、接待费、车马费等等）的10%作为酬劳支付给斯内克兄弟。如果该产品靠谱，除上述报酬外，奶茶广告代言费的5%将作为夸父认证的特别佣金，不过，条件是一旦将来因产品出现质量问题而使宝祥陷入诉讼，夸父认证方面也将负连带责任。

两人发动多方关系，终于联系到某家知名综合性大学的食品化工方面的权威专家。

夜幕降临，在某豪华餐厅的包厢里，专家代表和两人见面了。

这是一个二十五六岁年纪的小伙子，格子衬衫牛仔裤，一身典型理工科大学生装扮。其实他是该专家带的研究生。平时跟着老师接各类能混科研经费的项目，坑蒙拐骗，倒卖安全认证证书等等。

“二位幸会，我叫贾君朋，我们导师临时有事来不了，委托我代他和二位会晤。”贾君朋向略微诧异的二人伸出手来。

“哦，幸会幸会！”利奎德连忙也伸过手来，两手相握后，宾主落座。

酒过三巡，贾君朋打开了话匣子。

“不瞒二位，如今市面上各类奶茶其实都不靠谱！这些奶茶所用的奶精，本身含反式脂肪酸，长期引用有一定几率会引起某些严重疾病。”当头棒喝后，贾君朋开始猛揭黑幕。

“啊？”两人一听，觉得宝祥代言这事恐怕要黄，开始担心起佣金来。

“不过短期内是不会有什么问题的，况且如今含反式脂肪酸成份的食品多了去了，即使真有人因此出了问题，他也找不到咱头上。”贾君朋见二人面露难色，马上话锋一转。

“哦，原来如此，专业人士果然见地独到！”



利奎德松了一口气。

“是啊是啊！”斯内克附和道。

“其实这类奶茶产品绝大多数厂家用的配方根本就是一样的。‘初恋美’的产品，我们之前例行检验时做过分析，应该没问题。这笔生意你们稳赚！”贾君朋趁热打铁。

“呵呵，来咱们干一杯吧！”斯内克面露喜色地举杯。

“能和我们国家最尖端的人才共饮此杯，我们荣幸之至啊！”利奎德口才确实好一些。

“二位太客气了，酒呢咱们稍等再喝。空口无凭，既然二位找到我们实验室，我们就有义务出具一份关于奶茶安全性的认证报告。当然，这张纸可不是白给的哦。”说着，贾君朋捏起铺在餐桌上的深红色方帕，一手一角，提起来展示给二人，一双小拇指还翘着。帕子中央，不知何时，已用清水写了个大大的“2”字。

“好说，好说。”斯内克和利奎德会心一笑。

“我在仰望，月亮之上，有多少梦想在自由的飞翔……”“凤凰传奇”的代表作突然回响起来。贾君朋欠身从裤袋里掏出手机，翻盖接听。

“喂？怎么了，妈？好！好！知道了，我这就回！”扣上手机盖子，贾君朋回头对二人一笑，“不好意思，我妈叫我回家吃饭。”

“那这一桌子菜……”斯内克试图挽留。

“实在不好意思，今天是我爸生日，必须走了。对了，账号一会儿我发短信给二位，尽量在本周内转帐吧。下周我们的报告书便会快递过去。”贾君朋说着已经起身欲走。

“放心，您走好！”利奎德千恩万谢地将贾君朋送到餐厅门口，并挥手告别。

“瞧这一大桌子菜，山珍海味的，都没怎么动。你说如今这教授研究员什么的，怎么这么大谱啊？”斯内克看着一大桌几乎没动的饭菜，皱起了眉头。

“切，人根本就不欠咱这一顿，”利奎德恶狠狠地夹起一粒鲍鱼，整个送入口中大嚼着，道，“再说，这都宝祥买单，你瞎操心什么，吃！”

CHAPTER 5

夸父认证就这样赚到了创业以来的“第半桶金”。为什么只有半桶？只因宝祥老师在演艺圈内地位实在不高，“初恋美”所出的代言价也就高不了。但对斯内克哥俩来说，首战告捷已够他们兴

奋的了，而且更为难能可贵的是，宝祥将他们介绍给了自己的圈中好友。

这不，时下炙手可热的动作明星威龙(此人和宝祥是磕头拜把子的兄弟)差遣他的经纪人，带着某种化肥产品的代言合同找上门来了。文件袋里除了合同，还有一张DVD视频光盘——“金疙瘩复合肥”的广告。

“威龙大哥说了，为世界500强级别的跨国企业代言必须慎重，不能有半点差池。所以二位多费心了。”经纪人彬彬有礼。

“好，我们一定尽力。”

送走威龙的经纪人，斯内克把广告碟放入了电脑光驱。

看着屏幕上犹如迪拜哈里发塔般巍峨富丽的金疙瘩科技大厦，耳边传来“在这里，丛林环绕，10000名特种兵重兵把守……”斯内克哥俩心花怒放。

“嘿，这路货色还犯得上请专家调查其功效？”利奎德笑道。

“看来坊间关于威龙只有小学六年级文化水平的传闻并非空穴来风。这家伙确实四肢发达，头脑简单。”斯内克道。

“不过既然他老人家嫌自己钱多得没处花，那咱哥俩义不容辞必须帮他排忧解难啊。哈哈！”利奎德笑得合不拢嘴。

于是，在步行街的KFC，斯内克哥俩又一次和某农科化工专家的代表见面了。然而，与上次不同的是，这次来接头的，并不是研究生，而是一个看起来一身90后打扮的大学女生。

小丫头嘴里含着棒棒糖，自顾自地端着一粉色NDSi拼命地点，头也不抬。斯内克小心翼翼把金疙瘩的宣传材料呈上去，必恭必敬地等着。

10分钟后，小丫头似乎玩累了。用手扶着脖子活动了一下脑袋，把棒棒糖从口中取出来，两排箍着牙套的牙齿趁机露了出来。

“小姑奶奶，您上眼？”利奎德示意她看桌上的文件，谄媚道。

小丫头推了一下粉色的粗框眼镜，迅速扫一眼，道：“哈，金疙瘩啊！这个还用得着做检测？你们俩看没看过《火星人民需要它》？”

“怎可能没看过？小的不才，痴长姑娘几岁，浸淫ACG多年，也算资深宅人了！”利奎德猛吸一口百事，不知哪里变出一个小梳子，将头发整理成大背造型，顺便整理一下衣领，坐直了身子。

“嗯，还有我。”斯内克不知何时拿出一台外壳斑驳的PSP1000，做玩游戏状。

“哈哈哈！大叔们太逗了！”

有了愉快祥和的气氛，双方很快切入正题。

“既然要鉴定证书，没问题。你们把从威龙手中拿到的佣金分20%给我们即可，这是折后统一价，不还价。”小丫头开宗明义。

“小姑奶奶，这笔代言是铁定要回绝的。我们也就只有检测费用和车马费什么的拿啊。给您20%，我们就赔了。”利奎德满脸愁苦。

小丫头没接话茬，将身后的粉色小包拿出来，抽出一个文件夹，打开，里面出现一叠开本和纸质各异的检测报告书。

“两位看这些够不够？”小丫头开口了。

“……”斯内克兄弟看花了眼。

“这一整套检测做下来，折扣后的价格是68888。”小丫头手中突然出现一个计算器。劈里啪啦一通猛摁后，她把数字展示给二人。俨然一个纵横生意场的老手。

“不是说……不用做检测吗？”斯内克怯生生地问道。

“对呀，小姑奶奶您方才……？”

“你们可真够笨的，非要让人家说那么直白！68888块拿来，这些证书上的数据马上填好给你们。看，戳子都事先盖好了的！”小丫头面带愠色，翻开一本指着上面的鲜红公章，道。

“兵贵神速，兵贵神速啊！”利奎德恍然大悟，竖起大拇指。

CHAPTER 6

就这样，斯内克兄弟的生意渐渐步入正轨。哥俩的口袋也渐渐鼓了起来，而夸父认证也把办公地点改在市里最气派的写字楼。终于，斯内克哥俩迎来了开张以后最大的一笔生意。因为这次的客户不是别人，而是曾春。

曾春，一个通过电视选秀一炮而红的青春偶像歌手。因其男女莫辨，所以男女粉丝均遍布大江南北。他的全国巡演在多座区域中心城市创下万人空巷的纪录。

那是一个阳光明媚的午后，曾春的经纪人张京奇，造访了夸父认证。随他一起出现在斯内克兄弟面前的，是一份逍遥棒的产品样机和一份认证服务合同。

“作为大地娱乐重点培植的新一代偶像天王，钱对曾春先生来说不是问题。但我们对电视游戏市场几乎没有了解，想要知道这款游戏产品是否和他的身分相适应。”张京奇表明来意。

斯内克和利奎德对视一眼，心有灵犀：“哼！山寨明星自然就配代言山寨产品！这还用得着认证？”

不过送走张京奇后，斯内克开始犯难了。“怎么办啊？这方面专家咱去哪找啊？”

“《电玩双周刊》杂志社啊！”利奎德脱口而出，因为这是他从创刊开始一期没落坚持购买的游戏杂志。

第二天，哥俩乘着飞机便来到杂志社所在的城市。航班刚在跑道上停稳，二人急不可待地冲出机舱。对于这家地处祖国南方的新兴城市，斯内克哥俩留下的第一印象是——空气真好，天气真热！

1个小时后，两人坐在了杂志社会客室的沙发上，接待他们的是《电玩双周刊》广告代理公司的业务员F117和在杂志上负责Wii相关内容的编辑赤色彗星。

F117个头稍矮，西装革履，一幅商务人士的标准行头。而赤色彗星则是高个子，架着黑框眼镜，上身深红夹克，下身牛仔裤，篮球鞋，典型的技术宅造型。

斯内克把逍遥棒主机和一对手柄拿了出来，堆放在接待室的茶几上。

“哈哈哈，这、这就是你们的产品？”赤色彗星指着那堆山寨货，笑得前仰后合。

“事情是这样的……”利奎德大致说明来意。

“这玩艺儿要技术含量没技术含量，要好游戏没好游戏。如果是一线明星，代言这样的产品丢人能丢到姥姥家去！”赤色彗星似乎对逍遥棒恨之入骨。

“那您觉得曾春老师算一线吗？”斯内克问道。

“曾春是谁？”赤色彗星一脸疑惑。

“就那唱《狮子座的弟弟大》那个！就那七月……”利奎德说着开始清嗓子。

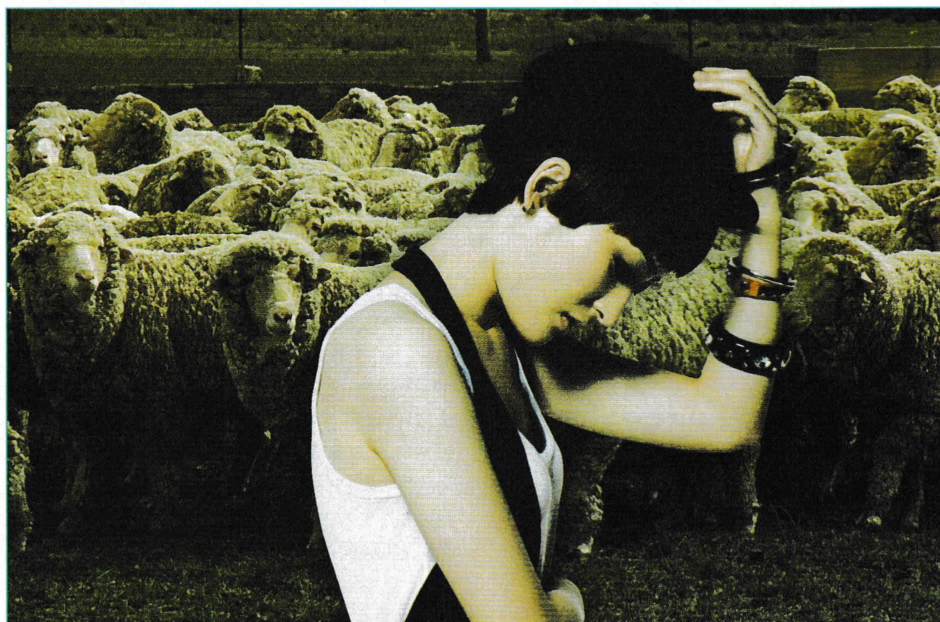
“好了好了！怎么说呢，当红是肯定的，但一线嘛，还真算不上。”F117脸上堆满职业微笑，“不过这产品他来代言其实蛮合适的。山寨明星配山寨产品，相得益彰嘛。”

“话虽如此，但我们没法这么直接跟他说啊！”斯内克道。

“那二位看这样好不好？我们安排一组特稿，给逍遥棒做一个全面介绍。一旦出现在《电玩双周刊》这样的专业刊物上，产品的档次自然水涨船高。”F117的提议挺有建设性。

“好主意啊！”利奎德兴奋地猛拍大腿。

“不过二位别着急，这类稿件属于软文性质，需要客户支付费用的。”F117让身体陷入巨大的沙发里，缓缓道。





“钱不是问题，关键是咱的宣传具体怎么做呢？”利奎德问道。

“很简单，二位请看！”F117起身，从沙发旁的书柜中拿出一本Wii发售时的杂志。

“这本我有印象，模特MM很漂亮，效果很赞！”利奎德眼睛一亮。

“这次呢，我们会邀请在宅男圈中最火的美少女模特，一定能让逍遥棒一炮而红，就像当年的Wii一样！”F117眼睛精光四射，道，“对了，老赤你去跟视频组的兄弟们说一声，到时候出个外景。”

“好，我这就去。”赤色彗星起身离开。

“我跟二位讲，届时我们同时推出杂志特稿+DVD视频写真，对逍遥棒来一个全方位介绍，读者们想不感兴趣都不成呢！”F117轻轻拍了拍茶几上的逍遥棒主机，颇为自信地说。

“好！一言为定，做为咱杂志的老读者，我对你们有信心！”利奎德说完，向F117伸出了手。

“合作愉快！”F117也伸出手来。

CHAPTER 7

逍遥棒厂商NAMCACOM(南梦嘉康)的接待室，空调的温度很适宜。斯内克兄弟一行虽然是第一次来访，但厂长一听是曾春方面的代表，自然当仁不让地亲自接待。

利奎德将两人在《电玩双周刊》杂志社的见闻向厂长和盘托出，当然，添油加醋是少不了的。

“什么？二位居然联系上了《电双》杂志？哎哟，太感谢了！”原本正襟危坐在大班台后的厂长，一听二人经历，连忙站起身来，向坐在对面二人热情地伸出双手。

“机缘巧合，机缘巧合！”利奎德连忙站起来伸手，与厂长握手。

“你们是不知道啊！原来我们产品刚出第一代时，想找游戏杂志做广告，根本没人搭理我们。我们民族游戏机企业容易吗我们？”厂长又和斯内克握了握手，摇头慨叹道。

“哈哈，那些玩惯国外游戏的编辑，眼光太高了。其实，助力民族企业的发展，是我们做游戏媒体的当仁不让的使命啊！”F117施施然走了进来，后面跟着的是脖子上挂着相机的赤色彗星。

“哦，这位就是《电玩双周刊》广告代理公司的特别代表F117先生！”利奎德连忙起身介绍。

“幸会幸会幸会！”厂长连忙同F117握手，兴奋得有些恍惚。

“这位是我们的资深编辑赤色彗星先生，他可是逍遥棒特稿的主力撰稿人。要不咱们先陪他到贵厂的车间拍两张工作照？”F117将赤色彗星引见给厂长。

5分钟后，厂长便带领着众人来到了生产车间。在生产线上，赤色彗星拿起一块10cm见方的金属板，掂了掂分量，问道：“厂长，这个部件是？”

“这个啊？这可不是普通的铁板哦，这东西可以防电磁辐射、防静电、防雷等等。可不要小看它，正因有了它，即使怀着宝宝的孕妇，在雷雨天都可以放心使用我们的逍遥棒哦。”厂长说得唾沫横飞。

“啊？原来不是为了增重啊？”斯内克和利奎德异口同声地问道。

“哪里的话？任天堂的Wii可做不到防雷防辐射吧？逍遥棒看似仿制产品，但就好比成龙先生在格力电器广告中所说的那样，必须掌握核心科技。这就是我们的核心科技啊！”厂长将金属板举过头顶，不住地晃动着，仿佛很激动。

“……”众人满脸黑线。

三天后，斯内克兄弟赶到大地娱乐所在的城市。刚在酒店安顿下来，二人便火速赶到曾春策划团队的办事处，向张京奇汇报了战果。

“南梦嘉康那边追加了代言款和代言活动意向书，二位干得实在太漂亮了！这份合同咱们签一下，厂家的代言款一打过来，我们就按合同上约定的比例给二位分成！”张京奇将一份打印好的合同推给斯内克兄弟。

“不会吧？斯内克，你看这……这5字后面几、几个零啊？”利奎德咕咚咽下一口唾沫，兴奋得有些眩晕。

“我也看不大清楚，头晕……”斯内克也有点不相信自己的眼睛。

CHAPTER 8

夜，安详而宁静。

躺在酒店舒适的大床上，斯内克回想起这两三个月来的一幕幕，百感交集，辗转反侧。他不时把双手放在眼前仔细端详。他怎么都不敢相信，三个小时前，正是这双手，签下了令他们从小康跨越式跻身新锐富豪的一纸合同。

利奎德熟悉的鼾声传来，斯内克突然回想起那个元宵节。自然而然，梅丽尔的影子也浮现在他的心头。

“唉——”斯内克一声叹息。

夜，狂乱而喧嚣。

凌晨3点，就在斯内克终于沉沉入睡的同时，数家涉嫌制造假冒伪劣侵权产品的不法厂商在有关部门展开的“闪击行动”中被一举清查，南梦嘉康赫然在列。斯内克兄弟是在酒店餐厅吃早餐时，通过早间电视新闻得到消息的。

目睹着屏幕上南梦嘉康巨大的厂门被贴上了封条，斯内克的心凉半截。他把餐具一丢，沮丧地嚼着一块干面包，道：“我就知道，天上怎么会掉馅饼？这笔大钱赚得似乎太容易了，我就知道要出问题！”

利奎德灌下一大杯牛奶，道：“嘿，我说斯内克啊，你就不能想点好的？咱这又不是第一笔了，之前的不是都挺顺利的吗？打起精神来，吉人自有天相，兄弟！”

饭后，二人来到曾春团队办事处商量对策。

“常在河边走，哪有不湿鞋的？不过二位放心，商人的本性逐利，南梦嘉康很快就会有接班人的，而且我相信他们会主动联系我们的！”张京奇面色沉稳，处变不惊。

“那我们……”斯内克还是很不安。

“酒店还住着，下午我安排人陪二位转转。”张京奇微笑道，“不出10天，一切肯定OK！”

仅仅过了一周，曾春团队办事处的电话就响了。

“这里是神农数码，我们目前在推广一种体感游戏设备。我们有意向邀请曾春先生代言。”

“好啊，非常欢迎！”张京奇对着听筒微笑，道，“请传一份意向书过来吧！”

两天后的清晨，酒店的茶座里，张京奇见到了蓬头垢面的斯内克兄弟。

“张先生不瞒您说啊，这两天我们哥俩茶不思饭不想的，就盼着您呢！”利奎德开口了。

“哎呀，怪我怪我，对不起对不起，我应该早点来的。二位先看看这个吧！”张京奇从公文包里拿出一叠文件。

“这是……？”

“大企业出马了，意向书在这里，合同标的比之前多了个零呢！”

三天后，《电玩双周刊》编辑部的会客室。

“上次的那个特稿的事，后来不是给搁置了吗，给你们带来不少麻烦吧？”斯内克满脸愧疚地说。

“哪里的话，我们还得感谢你们呢！那批稿子

从文字到图片，一点没浪费，换个厂标全用上了！”F117少有的喜形于色。

“啊？你是说神农数码找过你们了？”利奎德迅速反应过来。

“对啊，我们收到了他们发来的样品，赤色彗星他们已经检测过了，其实就只是把南梦嘉康的产品换了个logo，不过广告费可翻了不只两三倍哦！”F117两眼放光。

CHAPTER 9

一个月后，在顺利地拿到合同款后，兄弟二人决定稍事休整。

三亚某海景酒店里，好一番声色犬马放纵过后，斯内克手里握着酒瓶，瘫倒在房间的地毯上。胳膊压在了电视遥控器上，电视打开了。

“防辐射！防静电！防雷击！新一代体感游戏系统——逍遥棒！”打了鸡血的电视直销主持人在屏幕上嘶喊。

“怀了宝宝，行动不方便。因为担心辐射，对着液晶电视玩Wii也被婆婆禁止了，但我又是一个坐不住的人，那段日子太痛苦了。后来多亏老公买了这个给我！”一孕妇打扮的女青年，在电视前挥舞着手里的逍遥棒，夸张地扭动着腰肢，仿佛要把腰上绑着的那个用于伪装胎儿的枕头给甩出去。

“原价3888元的高级体感游戏系统，如今仅售888元，您还在犹豫什么，马上拿起电话订购吧！”

“在里边就听到鬼哭狼嚎的，你又在看电视直销呢吧？”裹着睡袍的利奎德从卫生间走出来，道。

“利奎德啊，你、你说，夸父认证咱还做不做了？”斯内克坐在角落里，任电视屏幕的荧光打在他有些茫然的脸上。手中的酒瓶不知何时已垂到了地毯上。

“做啊！按照你的构想，咱们差不多可以展开第二阶段了。怎么，你没信心了？”利奎德用毛巾擦着头发，道。

“不是，我就随、随便问问。”斯内克说着，拎起瓶子来了一大口。

“你小子啊，就是想太多。少喝点，这酒后劲大！”利奎德道。

“我没、没事儿！梅丽尔都管不了我了，你、你算老几啊？”斯内克道。

“好吧好吧，敞开喝，喝死拉倒！瞧你那点出息，不就是一个小柴禾妞吗？”利奎德满脸鄙夷，道，“当初是谁牛B烘烘地说什么等老子有钱了就如何如何来着？”

“……”斯内克抬起头，用一种受了剧烈精神创伤的孩子特有的眼神瞪着利奎德，一言不发。

“换台吧，11点半了，《锵锵》开始了！”利奎德赶紧转移话题。

“这期嘉、嘉宾是谁啊？”斯内克揉着快要睁不开的眼睛，道。

“子东老师，还有孟广美。嘿，你别说，刚才我叫的那个，跟广美老师挺像吧？”利奎德回味着春宵一刻，满脸幸福。

“没、没看出来，我倒觉得像凤姐！”斯内克说着，抬头又来一口。

“去你的，说、说什么呢！”利奎德满脸怪笑，道，“凤姐那可是女帝级别的，咱可高攀不起。快把遥控器递我！”

“哈哈哈哈！给，你自己看吧，我不、不成了。”斯内克从床头柜上拿起遥控器，递给利奎德，胳膊还没收回来，鼾声已经起来了。

CHAPTER 10

“起床啦，懒猪！”随着一声尖利的嘶喊，斯内克的眼前出现了那个魂牵梦绕的熟悉身影——双手叉腰的梅丽尔。

“梅、梅丽尔？怎么是你？”斯内克腾地坐直身子，双手箍住梅丽尔的双臂，“你怎么也来海南了？”

“海你个头！松手你这坏蛋，你弄疼我啦！”梅丽尔再次尖叫。

“怎么？这是在……”斯内克完全清醒过来了，他环顾四周，发现原来自己坐在家里的沙发上。旁边的利奎德睡得死猪一般，鼾声如雷。双脚正好压在斯内克的肚子上，一只臭袜子对着斯内克的下巴。

“快松开我！”梅丽尔用粉拳捶打着斯内克，继续尖叫道。

斯内克条件反射式地松手。

“啪！”随着一声轻响，一个白色的长条形物件落在地上。原来刚才是他右手握着的这个东西硌疼了女友。

“这个是……逍遥棒？不是电视遥控器？”斯内克捡起白色条状物，自言自语。

“天啊，你们到底喝了多少？都糊涂成这样啦？”梅丽尔再次叉起了腰。

“今天是？”斯内克突然意识到什么，拨开利奎德的腿，起身开始找日历。

“元宵节啊，我们说好了晚上要回爸妈那里吃饭的！”梅丽尔道。

“呼——”斯内克恍然大悟，道，“你是说，那些……都是梦？”

“那些……什么？”梅丽尔反倒糊涂了，睁大了眼睛。

“夸父认证、农村青年专业户宝祥、选秀明星曾春、山寨厂商南梦嘉康，还有，还有……”斯内克突然握住女友的手，泪水在眼眶里打转。

“你在说什么啊？交代你多少次了，别在沙发上睡！这下病了吧？”梅丽尔把手抽出来，摸向斯内克的额头。

“那么，我们也没有分手，对吗？”斯内克的眼泪下来了。

“完了，烧糊涂了都！”梅丽尔皱起眉头。

“老婆！我们再也不分开啦，我爱你！”斯内克猛地抱起梅丽尔，试图拥吻女友。

“哇，你干嘛！利奎德还在呢！”梅丽尔突然双脚离地，吓得花容失色，满脸通红。双手下意识地来挡斯内克噘起的嘴。

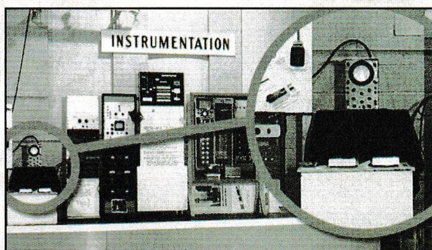
“没事！他在梦和凤姐共进晚餐呢，一时半会儿醒不过来！”斯内克双眼放光，道。

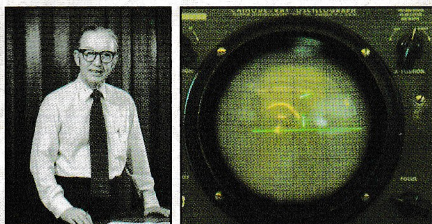
“哇！你们到底喝了多……呜呜呜”话没说完，梅丽尔的抱怨便被幸福地打断了。

一轮圆月升上来了。这个元宵节，因为逍遥棒，似乎有点不一样。



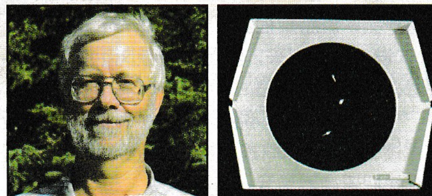
PART 1：师出同门与分道扬镳

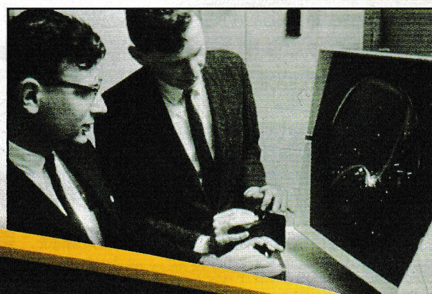


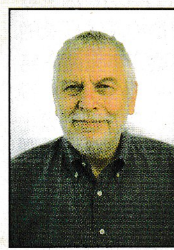


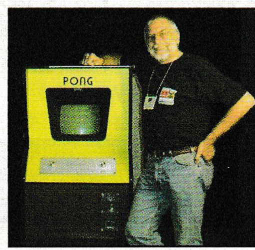
1958 年，美国布鲁克海文国家实验室的威利·海博金森博士创作出了世界上第一个视频互动装置，并将其命名为《Tennis for Two》。这个装置由模拟计算机和示波器组成，堪称视频游戏（Video Game）的第一位先驱。不过海博金森毕竟只是一位科研人员而非商人，他创造《Tennis for Two》仅仅是为了给实验室的科普展览吸引游客而已，一年后，展览厅中的《Tennis for Two》便被拆除了。他没有为这个装置申请专利，更没有想到日后的视频游戏会发展为价值数百亿美元的巨大产业。

1961 年，麻省理工学院的学生史蒂夫·拉谢尔花费 6 个月时间，制作出了 PDP-1 电脑的第一款游戏《空间大战》（Space War），这也是历史上第一部真正意义上的电脑游戏。《空间大战》的源代码在全美各大高校传播，很快便成为了大学生热衷的娱乐活动。不过在 20 世纪 60 年代，电脑毕竟只是高校和少数科研部门的专利，虽然玩过《空间大战》的人比《Tennis for Two》要多得多，但这款游戏的受众人群依然十分有限。视频游戏若想走出小众娱乐的范畴，就必须脱离高等学术用计算机的束缚，选择更廉价大众化的载体，才能获得更大的发展空间。



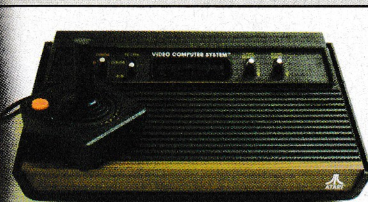








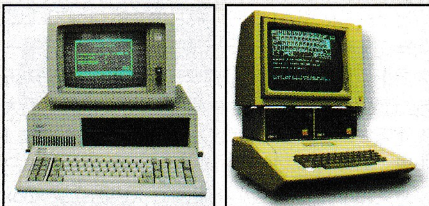
1972 年，天才工程师拉尔夫·贝尔研制的世界第一款电视游戏机奥德赛（Odyssey）发售，这部主机售价为 100 美元，累计销量达 40 万台，在当时可算相当成功。贝尔清楚，在电子器件价格居高不下的当年，视频游戏若想打入寻常百姓家，就必须抛弃对显示器的依赖，将电视作为显示设备，才能降低游戏机的成本。与贝尔抱有同样想法的人还有麻省理工的学生诺兰·布什内尔。布什内尔在学校接触 PDP-1 电脑后就疯狂迷恋上了《空间大战》，兼具游戏迷和酒鬼双重身分的他在为酒吧打工期间萌生了将《空间大战》搬到酒吧的想法。1971 年，第一款街机游戏《电脑空间》（Computer Space）诞生了。这部框体便是《空间大战》的街机克隆版，只不过布什内尔将显示设备从显示器换成了廉价的 15 寸黑白电视。《电脑空间》的销量十分惨淡，只卖出了一千台。1972 年，布什内尔揣着《电脑空间》为他带来的 500 美元微薄收入，成立了雅达利（ATARI）公司。布什内尔将《电脑空间》失败的原因归结于游戏规则过于复杂，对于那些喝的酩酊大醉的酒鬼，赌博机显然比《电脑空间》更有吸引力。总结失败后，布什内尔推出了第二款街机游戏《PONG》。这款简单有趣的乒乓球游戏为雅达利带来了数千万美元的利润，原本是小程序员的布什内尔一跃成为了硅谷的头号暴发户。乘胜追击的雅达利于 1977 年推出了 ATARI 2600 游戏机，创下了全球 2500 万的惊人销量，一举奠定了 TV 游戏市场的霸业。

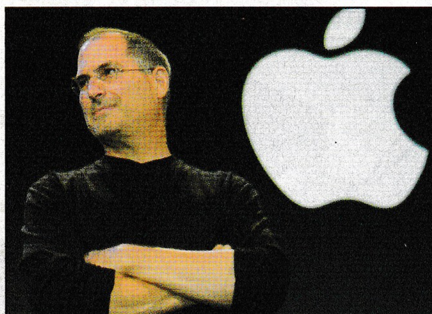


文 天下布武　编 胜负师　美编 木仙

美日碰撞 东西交融

——浅谈 TV 和 PC 游戏的对抗与融合





1974 年，被大学退学的电脑奇才史蒂夫·乔布斯来到雅达利公司就职，布什内尔要求乔布斯设计一款与《PONG》类似的游戏。乔布斯与好友沃兹涅克共同开发了《打砖块》(Break Out)这部街机新作。《打砖块》是上世纪 70 年代美国最受欢迎的街机游戏之一，雅达利公司的业绩在这款游戏的带领下接连创下新高。拜《打砖块》的成功所赐，乔布斯赢得了布什内尔发给他的 5 万美元奖金。拐到了第一桶金的乔布斯随后与沃兹涅克一起成立了苹果电脑公司。1977 年，在布什内尔的 ATARI 2600 疯狂热卖的同时，乔布斯的 Apple Ⅱ也以锐不可当之势横扫电脑市场。Apple Ⅱ体积小巧，外观精致，一改传统观念中人们对计算机"傻大黑粗"的印象，再加上合理的售价和疯狂的宣传，Apple Ⅱ开创了计算机在民用领域的第一个黄金时代。值得一提的是，正因为沃兹涅克执意想在家中玩到全彩的《打砖块》，Apple Ⅱ才成为了第一部配置有彩色显示器的电脑。出色的多媒体性能和庞大的装机量让 Apple Ⅱ为游戏开发者提供了一片沃土。1981 年，IBM PC 携 DOS 系统杀入美国市场，成为了电脑界的新一代霸主。视频游戏的两大分支——TV 游戏和 PC 游戏，至此开始分道扬镳，走上了不同的发展之路。

硬件系统的不同逐渐形成了 TV 游戏与 PC 游戏的差异性。首先，从硬件兼容性的角度来看，TV 游戏与 PC 游戏最大的不同就在于平台的确定性和封闭性。游戏机的硬件配置是固定的，在整个主机生命周期内都不会有大的更改，这样开发商就可以更好地发挥主机硬件的性能，而无需像 PC 游戏厂商那样考虑兼容性问题。对于玩家而言，在购买 PC 游







戏之前，他们首先要考虑的是"自己的电脑能否流畅运行这款游戏"，其次才是"这款游戏是否合自己的胃口"。在购买游戏后，PC 玩家还需要将游戏安装到硬盘上并配置完毕才能进入游戏，期间还可能遇到千奇百怪的硬件问题。TV 游戏玩家则无需如此费心劳神，"即插即用"的特性使得用户就算对软硬件技术一无所知也可顺利进入游戏。

其次，从平台更新的角度来看，PC 的硬件更迭速度无疑要比游戏机快得多。一部游戏主机的生命周期短则四五年，长则七八年。而在 PC 硬件领域，为了在技术领域压制对手，同时也是为了创造更多利润，Intel 和 nVIDIA 等巨头大都恪守 6 个月或一年发布一次新产品的研发周期。PC 的硬件升级是缓慢而平滑的，不同于游戏机的跳跃式升级。一部主机的软件销售情况会随着时间的流逝而不断下滑，最终将市场完全交给下一代主机，而 PC 游戏市场则常年维持在一个相对稳定的情况中，不存在这种周期性的高峰和低谷。PC 游戏的画面表现会随着硬件的发展而逐渐强化，玩家若想流畅运行新游戏，就只能自掏腰包升级硬件设备。TV 主机的硬件虽然不会升级，但随着开发工具的不断完善，主机游戏的画面也会得到提升。通过不断降价的方式，主机的生命力也可以得到延长。当开发人员将一部主机的性能挖掘到灯枯油尽时，下一代主机也就顺势发售了。

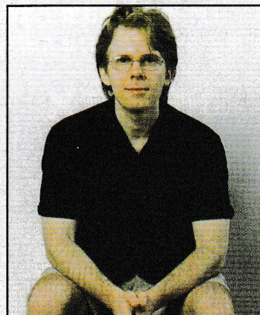
此外，从游戏开发的角度来看，TV 游戏的开发难度要比 PC 高得多。游戏主机的存储系统与 PC 相比存在着先天的劣势。PC 游戏可以将全部文件安装在硬盘上来加快数据读取速度，而今天的主机大都采用光盘作为存储媒介，读取速度自然无法与硬盘相比，这就迫使 TV 游戏在开发时必须合理安排读盘时间，避免让用户在漫长的等待中产生烦躁情绪。PC 文件系统的开放性让玩家可以轻易对游戏数据进行修改，MOD (修改版游戏) 文化多年来一直是 PC 游戏的专利。对于 PC 开发商而言，若想对已经发售的游戏产品进行除 BUG 或系统升级，只需发布一个体积很小的补丁文件供用户下载即可。TV 开发商对除 BUG 的要求比 PC 同行要严格得多。对于以 ROM (只读存储器) 为媒介的 TV 游戏而言，一旦在发售后发现重大 BUG，开发商只能将游戏全部召回，不会有亡羊补牢的机会。此外，PC 游戏是直接在目标平台上开发的，简单轻松。要想开发 TV 游戏则必须向主机生产商购买昂贵的开发用机和相关软件 (一套 PS2 开发机的价格就在 2 万美元以上)。主机生产商对于游戏质量的要求较为严格，质量过于低劣或不具备市场前景的游戏将不会得到发售的资格。权益金制度也在无形中提高了 TV 游戏开发的门槛。综上所述，对于财力微薄规模渺小的小型开发商而言，PC 平台是他们最好的选择。只有那些实力雄厚的大牌公司，才能在 TV 游戏领域如鱼得水。

最后，输入输出设备的巨大差距直接导致了 TV 与 PC 游戏在游戏类型上的区别。TV 游戏的输出设备是传统的隔行扫描电视，清晰度有限，无法显示太多的信息，因此 TV 游戏也大都以低分辨率为标准模式进行开发。对于 PC 而言，高分辨率显示器是标准配置，玩家可以轻易从画面上获得大量的信息。输入设备方面，PC 的键盘鼠标与 TV 主机的手柄更有着天壤之别，键鼠组合能够实现远超手柄的精确定位和繁多的功能键，但手柄的舒适握感和方便的按键又是键鼠所无法媲美的。FPS、RTS、SLG 等需要海量信息和精密操作的游戏成为了 PC 的主流，而 ACT、STG 等操作简单按键稀少的游戏类型则受到了 TV 玩家的欢迎。从上世纪 80 年代开始，TV 游戏与 PC 游戏在类型和文化内涵的差异上越来越大，除了游戏类型的分道扬镳外，日本游戏公司的入侵也在这段历史中起到了至关重要的作用。

70 年代，雅达利开创了家用机和街机这两大 TV 游戏市场，随后蜂拥而至的便是大洋彼岸的日本同行。TAITO 的《太空侵略者》、Namco 的《吃豆人》、任天堂的《大金刚》等日产名作迅速占领了街机市场。不久之后，大量劣质游戏引发的"ATARI SHOCK"风波导致了美国游戏市场的大萧条。任天堂的 NES (美版 FC) 踏过了雅达利的尸体，成为了游戏界的新时代。此后的近 20 年时间内，美国乃至全世界的 TV 游戏市场一直被日产主机所掌控，期间几台发起挑战的美产主机都没有摆脱迅速溃败的命运。EA 创始人特里普·霍金斯主推的 3DO 堪称雷声大雨点小的典型案例。霍金斯心衷日厂靠权益金吃饭的商业规则，妄图通过硬件直接盈利，结果高达 699 美元的售价把 3DO 这台主机的前途毁了个一干二净。紧随其后的雅达利美洲虎 (Jaguar) 更加悲惨，在销量突破 20 万后便被索尼 PS 打回了原型。在 2001 年微软的 Xbox 发售前，TV 游戏市场完全是日本厂商的天下。

相比较日本繁荣的 TV 游戏市场，电脑游戏在日本多年来一直不温不火。由于 80 年代风靡世界的 IBM PC 和其兼容机所使用的 DOS 系统无法显示日文字符，NEC 公司开发的 PC-98 系列垄断了日本的电脑界，日本的电脑发展自此开始走上了闭关锁国的道路。但好景不长，90 年代 IBM 开发了能够显示日文的 DOS/V 系统，微软也推出了能够直接显示日文的 Windows 95，NEC 的 PC-98 系列失去了在日本的垄断地位。由日本独立研制的电脑标准最终衰亡了，Intel 和微软彻底占领了日本电脑的软硬件市场。1983 年任天堂 FC 发售后，日本的电视游戏市场规模彻底超越了电脑游戏市场。有实力的开发商竞相为 FC 开发游戏，PC-98 成为了低劣软件和成人游戏的集聚地。从 PC-98 到 DOS/V、Win95 的转型进一步削弱了日本电脑游戏市场的规模。一系列的波折注定了日本的电脑游戏只能是小众产品，无论是在日本国内还是国外，影响力都极其有限。正因如此，多年来，人们提到"日式游戏"，大多是指日产的电视游戏，而非 PC 游戏。

与日本的举步维艰不同，美国的 PC 游戏在上个世纪一直高烧不退。作为 IT 产业的发源地，坐拥全球最大电脑市场的美国为 PC 游戏提供了生存的土壤。车库文化和极客精神孕育了美国游戏开发组"少而精"的企业文化。这些公司的规模并不算大，但往往拥有极高的技术水平。"3D 之神"约翰·卡马克的 id software 就是其中的典型代表。





1993年，在没有找到发行商的情况下，以共享软件形式在互联网上发布的PC游戏《毁灭战士》（DOOM）为Id赚取了数千万美元的利润。对于这些崇尚网络自由、开放源代码和MOD文化的游戏极客而言，在束手束脚的主机上开发游戏完全是"一种折磨"（卡马克语）。此外，电视游戏界过高的门槛也限制了这些白手起家的小型工作室，为PC开发游戏自然成为了他们最好的选择。"日本TV，美国PC"的分界线如同上个世纪游戏业的楚河汉界，泾渭分明。不过，随着美国计算机硬件的飞速发展和日本IT界的常年落后，这一情况到了90年代后期终于有了转变。

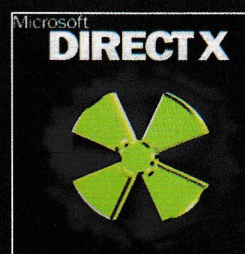
80年代，在那个PC图形技术十分落后的年代，PC游戏的画面完全无法与同期的TV主机相比。日本的TV主机商凭借自身的团队便足以胜任主机设计的重任。FC的开发仅动用了任天堂第一开发部的30位工程师，世嘉MD的设计团队也仅有20人。然而，进入90年代后，3D技术和显卡产业的迅猛发展让PC在画面上第一次超越了TV。力不从心的日本游戏商开始寻求美国企业的支援。为了在3D性能上压制对手，任天堂在64位主机设计初期便与SGI（硅谷图形公司）和Rambus公司紧密合作。N64是第一部支持MIP贴图和抗锯齿技术的游戏机，在多边形处理能力上，这部主机胜过了PS。RDRAM内存独有的高带宽在技术上也有相当的优越性（索尼PS2也采用了RDRAM内存，PS3的XDR内存同样由Rambus公司提供），但捉襟见肘的卡带媒体和内存容量限制了N64性能的发挥。N64成为了第一台流淌着美国血统的日本主机，此后，日本游戏公司与美国IT企业的合作越发密切。NGC和Wii的CPU与显卡由IBM和ATI研制。索尼PS3的CPU"CELL"同样由IBM负责，RSX显卡则交给了PC业的另一大显卡巨头nVIDIA。转型为软件商的世嘉在硬件研制方面更是心灰意冷，《VR战士5》等次世代街机大作使用的LINDBERGH基板不过是台高配置的奔腾4电脑。时至今日，TV主机和PC在硬件上的差距已经越来越小，在这种大局势下，PC大鳄微软携Xbox参战TV产业，可以说是意料之外，情理之中。



PART 2：从书房到客厅

一个很容易被多数人忽视的事实是，微软从创业之初便不是一个单纯的软件制造商。1982年，微软就成立了属于自己的硬件团队。一年后，微软推出了第一款兼容IBM PC并能在Word软件中工作的鼠标。此后，微软研发生产了多款高档键盘、鼠标、游戏操纵杆，在PC高端外设领域，只有著名的罗技公司堪与微软相匹敌。微软的野心当然不会仅局限于小小的PC外设市场。比尔·盖茨清楚，没有软件的支持，无论多么强劲的硬件都会成为一块废铁。90年代，微软走上了垄断之路后便开始与Intel联合制定硬件标准。由于Windows 95成为了PC操作系统的绝对霸主，不支持Windows的硬件几乎毫无市场，各硬件制造商虽然对微软这位独裁者颇有微词，但迫于市场压力，敢怒不敢言，只得乖乖被Wintel联盟（Windows+Intel）牵着鼻子走。微软多年来一直在硬件领域保持着"垂帘听政"的地位。而对于敢于挑战其权威对手，微软不会轻易推出自己的硬件产品与其抗衡。只需动用自己在软件层面的垄断地位，微软便可将对手彻底摧毁，DirectX计划正是这一理念的完全体现。

在DOS时代，PC游戏大多直接针对硬件编写程序，兼容性问题层出不穷。若想让PC成为和TV主机一样稳定的游戏平台，程序员需要一个API（应用程序接口）来代替软硬件间的交流。为了强化PC的多媒体性能，微软在90年代为Windows开发了一套性能强大的API——DirectX。DirectX原名"曼哈顿"计划，微软希望这套工具能像轰炸广岛和长崎的原子弹一样，击溃日本在游戏界的霸主地位。（从LOGO中我们也能发现DirectX与曼哈顿计划的诸多端倪，历代DirectX的标志都是一个类似核辐射警告的十字）



也许微软推出DirectX的最终目的是为了推翻日本游戏界，但在PC发展史上，第一个倒在DirectX枪口下的牺牲者却是微软在游戏领域的美国同行，3dfx公司。在90年代，3dfx是美国3D游戏时代的缔造者，也是最负盛名的显卡制造商，其生产的Voodoo显卡所使用的专用API Glide是当时PC游戏领域最常用的API。然而，在微软推出DirectX后，游戏公司纷纷倒戈，放弃了Glide，转而支持DirectX。在API竞争连连失意的同时，3dfx在硬件领域也落后了竞争对手nVIDIA一大截。最终，在微软和其盟友的夹击下，一代显卡霸主3dfx走向了灭亡。3dfx的毁灭之路颇有戏剧性，在显卡市场被nVIDIA不断蚕食的时刻，3dfx开始考虑为游戏机提供硬件以扩大营业范围。1997年，世嘉日本总部和美国分部兵分两路，展开了土星后续机种DC的研发工作。美国分部找到了3dfx，他们希望自己研制的新主机"黑带"能够使用Voodoo2显卡。"黑带"的完成度相当高，美国世嘉不但开发出了原型机，甚至连与3dfx的显卡订单都早早签好了，谁知世嘉总部最终选择了日本小组的"妖刀"。气急败坏的3dfx将世嘉告上了法庭。最终，日本世嘉以庭外和解的方式支付了1000万美元，才彻底摆脱了这宗官司。与世嘉失之交臂的3dfx并未就此放弃在TV产业的努力，2000年，另一家显卡公司Gigapixel正在于nVIDIA竞争Xbox的订单，这是一笔高达20亿美元的肥差。日薄西山的3dfx决定发动最后一搏，出资1.8亿美元收购了Gigapixel公司，企图通过Xbox主机咸鱼翻身。然而，微软最终选择了nVIDIA的Geforce显卡作为Xbox的最终标准，3dfx的股票一泻千里。与幸运女神失之交臂的3dfx不但失去了东山再起的机会，还背负上了一个沉重的财务包袱。半年后，nVIDIA以1.2亿贱价收购了老对手3dfx，成为了新一代显卡盟主。

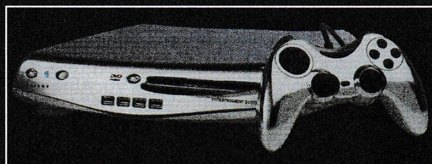




击败3dfx后，DirectX成为了PC游戏界发展最重要的催化剂，每一代DirectX的发布都伴随着一批新技术的降临与新显卡的出厂，对DirectX的支持程度已经成为了衡量显卡性能的重要指标。然而，成功统治了PC游戏界的微软并未志得意满，从2000年开始，随着盗版的泛滥和PC硬件市场的萎缩，美国的PC游戏界进入了长时间的衰退期。微软若想保持在游戏领域的话语权，就必须参入TV游戏界。DC是第一部微软参与开发的TV主机。在微软的协助下，DC采用了Windows CE 2.0作为操作系统，并支持DirectX 6.0。但微软与世嘉的合作并不算深入，WinCE在DC上的执行效率较低，很多开发商都绕开了微软，选择了世嘉提供的开发套件。面对前后夹击的索尼，微软也认清了局势，DC这台短命主机无法承担起微软进军TV游戏界的重任。1999年，在PS2正式公布之前，比尔·盖茨曾经亲自赶赴日本与索尼社长出井伸之会谈。盖茨希望索尼的新主机能够支持Windows，然而出井却当面否决了这个提议。回到美国的盖茨感到极为愤慨，他将索尼视为微软新的对手，并亲自制订了Xbox计划的蓝图。



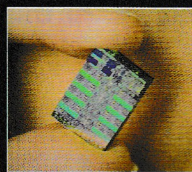


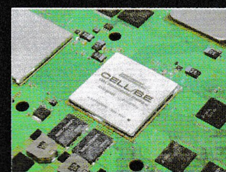


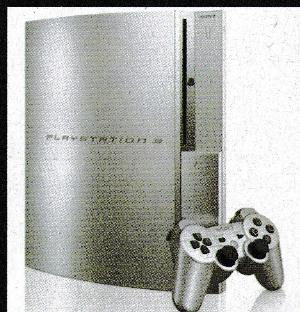
Xbox 的开发代号为"中途岛"，与 DirectX 的"曼哈顿"相映成趣。Xbox 计划自始创之初便与 DirectX 有着密不可分的关系。在 DirectX 发展到 8.0 时代后，已经成为图形技术领跑者的微软决定发挥自己在 PC 游戏领域难得的优势，推出 DirectX 的实体化产品，这便是充分应用 DirectX8.0 技术的 Xbox。对于微软，TV 游戏是完全陌生的一块产业，但垂直作战的 Xbox 也有着自己的优势。21 世纪，在日厂 IT 技术急剧衰退的情况下，微软可以利用 PC 成熟的软硬件系统轻松打造一台性能远超 PS2 的主机。Xbox 采用 Intel 奔腾III 733 作为 CPU，显卡是 nVIDIA 定制的特殊版 Geforce 3，存储设备则为西部数据提供的 8GB 容量 IDE 硬盘。就硬件角度来看，Xbox 完全是一台性能强劲的游戏电脑，它与普通 PC 在架构上的区别几乎可以忽略不计。Xbox 并不是历史上第一台 PC 架构的 TV 主机，Indrema 公司的 L600 和无限工作室的"幻影"同样使用了通用 PC 硬件。L600 使用 Linux 作为操作系统，"幻影"则选择了更加常见的 Windows XP，这两台主机都可以直接运行市面上的 PC 游戏。Indrema 和无限工作室做出如此设计或许是为了缓解主机软件的匮乏，但最终的结果却是弄巧成拙，没有玩家会为了那些在 PC 上运行的十分完美的游戏而特意去购买一部数百美元的新主机。此外，L600 和"幻影"采用了与 PC 完全相同的开放性架构，玩家可以自己随意升级硬件，对于 TV 游戏开发者而言，这样的设计将成为程序员的噩梦。正如前文所说，TV 与 PC 最大的不同就在于硬件的确定性和封闭性，完全开放的硬件系统对于 TV 主机而言无疑于天方夜谭，只有封闭的硬件配置才能让主机成为稳定高效的开发平台。事实上，在 TV 产业初出茅庐的微软也险些犯下相同的错误。在初期企划中，微软曾希望 Xbox 能够使用标准版 Windows 系统，兼容 PC 游戏，取消权益金制度，靠硬件直接盈利，并保持 2 年一次的规格升级。好在这些错误的决策在企划中期便被彻底否决，否则我们最终看到的 Xbox 很可能成为第二台"幻影"或 3DO。

微软将索尼视为对手不无道理。除了出井伸之等索尼高层咄咄逼人的态度外，PS2 雄心壮志的网络计划也足以让微软胆寒。PS2 公布之初，除了超越 DC 的强大性能外，这部主机的最大卖点就在于丰富的网络服务。久多良木健宣称网络浏览器和 RealPlayer 将成为 PS2 的标准配置。此外，PS2 专用网络"PLAYNET"还将为玩家提供丰富的在线视频点播业务。盖茨很自然地将 PS2 视为索尼的"客厅文化"向微软的"书房文化"发起的公然挑战，自然怠慢不得。然而，在 PS2 正式发售后，久多良木健的承诺却化为了一纸空谈。虽然通过安装特定的 Linux 系统，PS2 能够实现网页浏览和视频播放等多媒体功能，但 SCE 并未对 PS2 的零售版 Linux 大肆宣传，实际使用过这套系统的用户数量极少。PS2 的专用网络始终局限于游戏资料下载和联机对战，并未涉及网络多媒体产业。另一方面，为了最大限度优化游戏功能，盖茨最终放弃了在 Xbox 中使用标准版 Windows 的计划，Xbox 也最终成为了一台纯粹的游戏机。一直到下一代主机，也就是 PS3 和 X360，索尼和微软才真正实现了"客厅多媒体中心"的产品设计。以今天的眼光来看，PS2 的网络计划颇有放卫星的嫌疑，但盖茨和久多良木健都清楚，客厅争夺战将是一场持久残酷的战事，一旦在起跑线上落后于人，面临的结局便只有满盘皆输。为此，微软可以耗资数十亿美元发动 Xbox 计划，迎击索尼的野心。

从主机战争的角度分析，PS3 与 X360 目前在高清游戏领域可算二分天下，胜负未分。然而，以 IT 技术战争的角度来看，索尼已经放弃了向微软正面挑战的计划。久多良木健将 PS3 的 CPU "CELL"视为"索尼集团 21 世纪的 DNA"。按照他的构想，这款与 IBM 联合开发的强大处理器不但会成为 PS3 的心脏，还将应用于索尼的电视、手机等传统家电产品。久多良木健意图凭借索尼在客厅领域的优势，向 IT 产业的"Wintel"联盟所主导的书房文化发起冲击。他希望 CELL 能够进入 PC 硬件领域，与 Intel、AMD 等 CPU 巨头争夺市场。或许久多良木健依然在怀念 20 年前由 PC-98 主导的日本电脑市场，希望索尼能够成为第二个 NEC，通过制定属于自己的 PC 标准，与硅谷的大鳄分庭抗礼。讽刺的是，断送久多良木健梦想的并不是微软，而是索尼自家的派系斗争。由于 PS3 出师不利，久多良木健被董事会架空了权力，其所构建的整个 CELL 战略全部成为了泡影。PS3 发售半年后，急需现金的索尼便将 CELL 工厂全数卖给了东芝，并撤回了计划中对半导体事业的数千亿日元投资，IBM 也已经于去年正式退出了 CELL 处理器的研发。今后 CELL 依然会作为 PS3 的 CPU 继续生产，但这款处理器打入 PC 桌面市场的可能性将无限趋近于零。于 2009 年推出的超薄版 PS3 甚至取消了对 Yellow Dog Linux 的支持，成为了一台纯粹的游戏机。

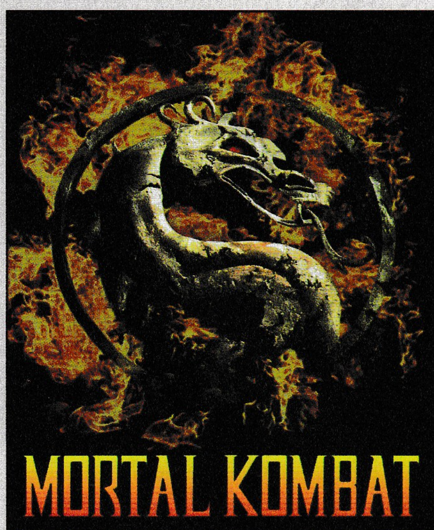




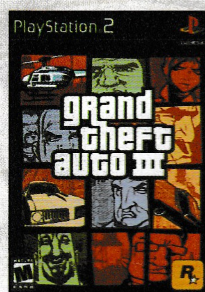


微软虽没能赢得主机大战，但 Xbox 成功地狙击了索尼向 PC 产业的入侵，而这，也正是比尔·盖茨所希望看到的结果。

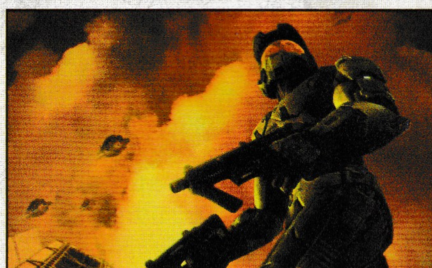
PART 3：力量的转移



美国的 PC 产业在上个世纪固然繁荣，但 TV 游戏界的规模依然略胜一筹。1997 年是美国 PC 游戏市场的顶峰，规模达 13 亿美元，然而同一年的 TV 产业额却高达 30 亿美元，是 PC 的两倍以上。进入 21 世纪，全球的 PC 游戏业都进入了衰退期，美国的 TV 游戏却依然保持着高速增长，年销售额早已突破百亿美元。虽然美国的小型公司以 PC 为主要开发平台，但对于那些大型开发商而言，TV 主机才是销量的保证。在 2003 年《PES》移师 PC 平台之前，国内的《WE》玩家经常在网络论战上将《FIFA》视为"山中无老虎，猴子称大王"的 PC 游戏，实际上，在 EA 每年推出的大量全平台版体育游戏中，无论是《FIFA》还是《NBA》，主机版的销量都要远远高于 PC 版。美产 TV 游戏左右主机大战的情况在历史上并不罕见，世嘉 MD 就曾凭借完美移植自街机的血腥版《致命格斗》长时期压制住了 SFC 在美国的销量，PS2 在北美的装机量能够超越 Xbox 在很大程度上也是《横行霸道 3》的功劳。

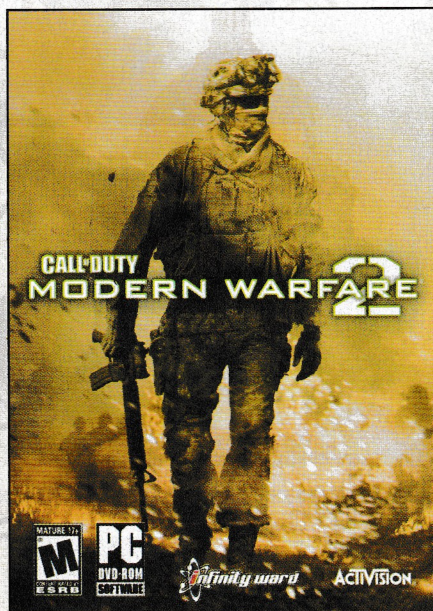


与世嘉、索尼等日本主机商相比，微软在 TV 游戏领域并不占优势，但 Xbox 与 PC 极为相似的开发环境可以让微软把 PC 游戏文化轻松转移到 TV 领域。与 Xbox 强大的性能相比，299 美元的定价几乎与恶意倾销无异。如果将 Xbox 的配置单换成一台 PC，那么光是一块硬件支持 DirectX 8.0 的显卡在当时的售价就已经超过 300 美元了。Xbox 与 L600、"幻影"等同类 PC 游戏机最大的不同在于



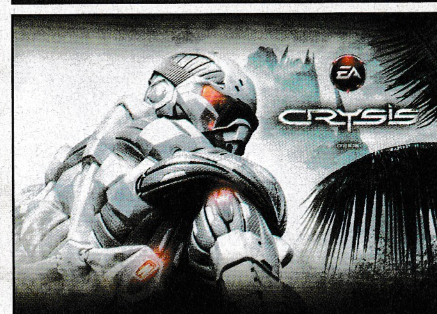
其强大的独占软件阵容。除了《忍者龙剑传》、《死或生3》、《喷射小子未来版》等日产大作外，Xbox还拥有极为豪华的美式游戏阵容。《光环》和《世界街头赛车》瞄准的用户便是那些沉迷于FPS和RAC的PC玩家。在Xbox面世之前，FPS一直是PC市场的专利。但在《光环》大获成功后，游戏厂商意识到，TV主机一样可以成为FPS成长的温床。《虚幻2》、《毁灭战士3》、《半条命2》等PC领域的顶尖FPS纷纷移植Xbox平台，获得了不错的销量。对于PC玩家来说，如果自己的机器配置无法运行这些魔鬼级别的高端大作，那么比起升级PC，买一台Xbox无疑是更加划算的选择。

以出色的独占作品为排头兵，Xbox成功打开了市场，引起了第三方软件商的重视。对于EA、UBI等全平台出击的大公司而言，多一个平台就等于多一片田，何乐而不为？硬盘和宽带网络的引入让Xbox的工作环境与PC无异，再加上同样基于DirectX技术，开发商若想将PC游戏移植到Xbox上几乎不费吹灰之力。渐渐地，原本将Xbox视为外快平台的PC厂商随着销量的变化而转移了开发重心。《光环》带来了FPS，《星球大战 旧共和国武士》和《神鬼寓言》带来了RPG，《光环战争》带来了RTS，EA SPROTS带来了SPG……大量PC玩家喜闻乐见的游戏类型被转移到了Xbox系主机上，微软凭借着自身在软件领域的优势，将PC游戏文化以这种"偷梁换柱"的方式转移到了美国TV市场。时至今日，在美式游戏领域，开发商已经将X360视为绝对重心，PC玩家反而成为了被忽视的用户群。大部分跨平台游戏的用户界面均以X360平台为基本构思设计，与PC玩家多年来的操作习惯背道而驰。EA SPROTS在主机版的体育游戏中使用了次时代级别的引擎，PC版却依然沿用PS2时代的落后画面。去年大红大紫的《使命召唤 现代战争2》堪称触及PC玩家忍耐底线的导火索。前作的局域网联机和自架服务器被取消，主机玩家对此早已习以为常，但对于PC玩家而言，这样的网战模式完全无法接受。PC发烧友认为Infinity Ward这种为了利益而无视群众呼声的作法是将PC玩家视为"二等公民"的歧视性举措。愤怒的他们在各大游戏网站为《现代战争2》的PC版打出了最低分评价以示抗议，这也是历史上玩家评分与媒体评分相差最为悬殊的一款游戏。然而，主机玩家对《现代战争2》的如潮好评很快淹没了PC用户微弱的声音，《现代战争2》仅靠PS3和X360版便轻松突破了千万销量。对于Activision Blizzard而言，将产品重心放在主机平台已经成为了不变的事实，PC版微薄的销量不会影响他们既定的经营方针，PC用户在整个事件中成为了彻头彻尾的牺牲品。然而，随着PC产业的持续萎缩和TV产业的不断壮大，类似的事件很可能会越来越多。



微软的平台转移策略不但影响了美国游戏界的商业模式，同时也改变了欧美引擎市场的格局。在上个世纪，id software公司的引擎是PC游戏厂的首选。然而，在Xbox横空出世之后，后起之秀epic的虚幻引擎击败了id，坐上了引擎市场的头把交椅。虚幻引擎能够获得成功，固然有技术上的优越性，但epic对主机平台的鼎力支持才是其走向成功的根本原因。固执的卡马克对TV游戏一直不够重视，id的引擎代码与PC过于契合，很难用于开发主机游戏。相比较之下，虚幻引擎2对PS2、NGC、Xbox、Wii、PSP的支持都相当完善，epic甚至为Xbox平台开发了专用的虚幻2.X引擎。对于UBI等走全平台战略的厂商而言，比起id Tech4引擎，虚幻引擎2无疑是更好的选择。在对待本厂TV游戏的态度上，id与epic也有着很大的不同。对于《毁灭战士3》和《雷神之锤4》的主机版，id并未给予足够重视，这令他们流失了大量的潜在用户。相比较之下，与微软合作多年的epic则对TV平台的重要性心知肚明。2006年，由epic新锐制作人Cliff B监督的《战争机器》在美国狂销500万套，获得了如潮好评，《战争机器》堪称第一款真正意义上的次时代游戏，虚幻引擎3惊人的画面表现让欧美媒体毫不吝啬地为这部作品打出了满分评价。沉迷于日本TV游戏的Cliff B建设性地在《战争机器》中加入了类似《生化危机4》的越肩视角和《杀戮开关》的掩体系统，获得了极大成功。在Xbox系主机上，《战争机器》已经成为了可以与《光环》并驾齐驱的旗舰级巨作，如此惊人的话题性和销量让执着于PC游戏市场的id根本无法望其项背。《战争机器》无疑是游戏界双赢思想的典范，微软通过这款杰作回击了索尼PS3的高画质宣传策略，epic则凭借该作出色的销量和影响力打开了虚幻引擎3的市场，成为了当今引擎领域的龙头老大。和epic相比，德国Crytek工作室在技术上并不居于劣势，其研制的CryEngine 2的先进性甚至在虚幻引擎3之上，3年前面世的《孤岛危机》至今依然是史上画面最强的PC游戏。但CryEngine 2对PS3和X360的支持不佳，严重影响了引擎的泛用性。Crytek公司目前已经吸取教训，在正在研发的CryEngine 3中，他们把对主机平台的支持看做重中之重，《孤岛危机2》也将成为跨平台游戏。时至今日，除了暴雪工作室依然坚守PC领域外，大部分的PC游戏公司都成为了跨平台厂商。PC游戏界推动了TV主机图形技术的发展，却在今天沦为了TV游戏的副产业，这也正是商业化社会的悲哀。

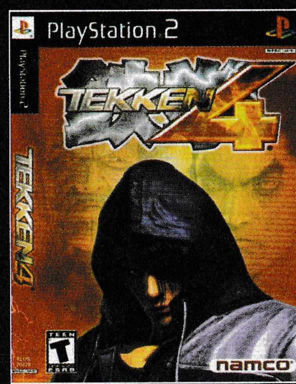


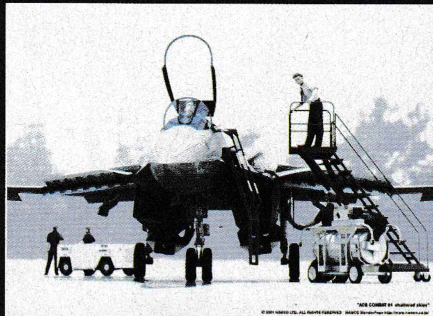


PART 4：得美国者得天下



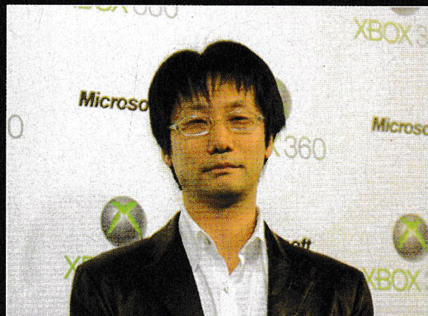
美国TV市场能发展到今天的庞大规模，除了Xbox系主机的推波助澜外，更重要的原因在于日厂的西化经营策略。在90年代早期日本游戏市场如日中天的情况下，世嘉MD凭借在美国的出色表现站稳了脚跟，具备了与SFC长期对抗的资本。土星的迅速溃败，很大程度上也是因为世嘉对美国不够重视。后续的DC虽然成为了PS2刀下的短命鬼，没能成功打开日本市场，但由于世嘉高层正确地选择了以北美市场为重心的营销策略，DC在美国依然创下了十分辉煌的业绩。与世嘉相比，任天堂对北美的依赖性更为严重。N64虽然在日本被PS和土星压制，但在美国，这部主机依然大受欢迎，甚至反超了PS。N64时代，任天堂在北美市场的营业额达到了全社的70%，美国分部总裁荒川实甚至提议将任天堂总部迁至纽约，让社长山内溥在这位女婿面前灰头土脸了好一阵子。N64虽然在日本失去了群众基础，但在美国，任天堂依然拥有相当牢固的用户群。山内溥原本希望NGC能够借助在北美的优势与PS2进行错位竞争，





然而 Xbox 的介入让任天堂的梦想彻底破灭，NGC 最终成为了 128 位元时代的垫底主机。

除去主机生产商外，日本的第三方软件商也都表现出了明显西化的策略。从 1999 年开始，日本游戏市场进入了长年的衰退期。日益寡占化和单一化的市场让大量在 PS 时代大受欢迎的游戏在 PS2 本土市场走向了边缘化。Namco 便是这股风波中最大的受害者，《铁拳 4》、《皇牌空战 4》、《灵魂能力 II》等战略级大作的日版销量都没有超过 30 万，若不是这三部作品在欧美全部获得了双百万的惊人成绩，恐怕 Namco 还撑不到被 Bandai 收购的时候。进入次世代后，PS3 在日本一蹶不振，Wii 成为了家用机的绝对主流。然而在这台走异质路线的另类主机上，第三方很难找到适合自己传统大作生存的土壤。在日本传统游戏市场持续不振的情况下，"脱亚入欧"成为了大部分日本第三方的共识，于是，《皇牌空战 6》成为了 X360 的独占作品，《鬼泣 4》变成了双平台游戏，就连多年来坚守 PS 系平台的《MGS》也公布了 X360 的新作……平心而论，PS3 众叛亲离的现状并不能简单归结为销量问题。就算 PS3 在本土的装机量能够达到与 PS2 同等的水平，《鬼泣》、《皇牌空战》等早已在日本被边缘化的游戏也无法获得满意的本土销量。日厂纷纷转投 Xbox 系主机的现状，是日本 PS2 市场寡占化埋下的祸根。好在从 PS 时代诞生的日厂作品大都具备了国际竞争力。《MGS》、《生化危机》在 PS 平台都曾经获得本土突破百万的辉煌成绩，虽然这两大系列的销量在今天的日本已经萎缩至几十万，但凭借欧美市场的众多 FANS，Konami 和 Capcom 依然能够收回成本。同为 Capcom 在 PS2 时代的王牌系列，《鬼泣 4》凭借着系列在欧美的优良销量获得了优先开发权，而被海外玩家漠视的《怪物猎人》则迟迟未能推出高清原创作，只能在 Wii 和 PSP 平台上游荡。至于在欧美号召力更低的"《鬼武者》系列"，则面临着 4 年未出续作的尴尬境遇，日后复活的可能性很小。"是否具有欧美市场前景"已经成为了今天日厂开发名作续篇所需要考虑的重要因素。缺乏国际号召力的作品，往往只能在标清甚至掌机平台上苟延残喘。在日本高清市场迟迟未能打开的今天，大量第三方选择了掌机平台作为避风港，进一步削弱了日本厂商的竞争力。只有 Konami、Capcom 等真正具备国际竞争力的厂商通过转战欧美的方式实现了曲线救国。作为"脱亚入欧"理念的旗手，小岛



秀夫和稻船敬二这两位知名制作人都曾经对目前日本游戏市场饮鸩止渴的现状作出了严厉的批判。小岛秀夫曾经到 Infinity Ward、Treyarch 等欧美顶尖 FPS 工作室拜师学艺，海外先进的开发技术与管理制度令其大开眼界。小岛甚至在《FAMI 通》上声称自己"不想当日本人了"。虽然这只是一句半开玩笑的话，但我们也可以看出小岛对当今日本游戏界的无奈。

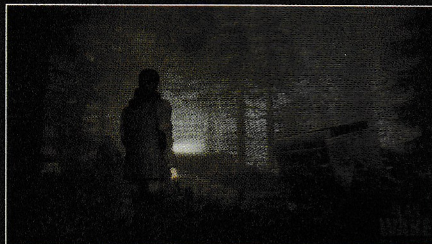
日厂迟迟未能适应次时代的技术标准，与其多年的开发习惯有关。和拥有丰富 PC 开发经验的欧美同行相比，专注于 TV 领域的日厂常年在低分辨率止步不前，严重缺乏高清游戏的制作经验。由于多年来 PS 系主机垄断了日本市场，日厂一直在专心研发面向 PS 系主机的开发工具，对跨平台游戏开发普遍不适应。此外，日本第三方的内部开发部长期处于相对封闭的状态，部门与部门之间缺乏交流，内斗不断，胜则嫉之，败不相救，浪费了大量开发资源。EA、UBI 等欧美大厂在进入次时代后早已实行更为先进的流水线开发模式，将负责不同游戏的开发人员整合成统一的程序组、美工组、音效组，实现了高效的资源共享。

对于举步维艰的日厂而言，目前的当务之急在于研发一款功能齐全的跨平台引擎，这样才能真正有效地降低次时代开发的成本。在各大日厂中，Capcom 可谓进入最早进入状态的一位。凭借着 2005 年研制成功的 MT Framework 引擎，Capcom 接连推出了《丧尸围城》、《失落的星球》、《鬼泣 4》、《生化危机 5》、《街霸 4》等高清大作，超高的效率令其他厂商瞠目结舌。Square Enix 的次时代起步最晚，在过去的三年时间内一直靠掌机作品糊口。好在耗巨资开发的白色引擎没有令人失望，《最终幻想 XIII》的优秀素质有目共睹，日后 Square Enix 以该引擎为基础制作的次时代游戏成本将大为降低。

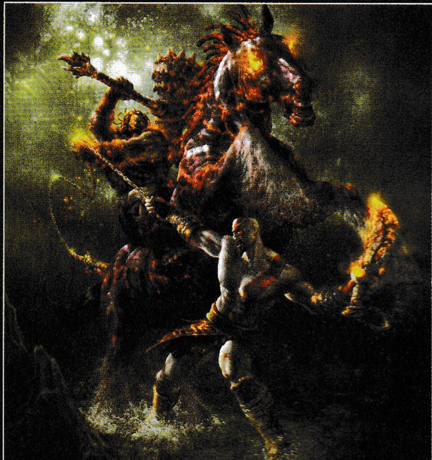
在日厂纷纷西化的同时，欧美开发商也钻研日







本同行的成功经验，大量出色的日式游戏成为了欧美开发者现成的活教材，SCE 近年来力捧的"《战神》系列"便是这一理念的杰出代表。这部作品吸收了《鬼武者》、《鬼泣》等日式 ACT 的营养，同时保持了美式游戏一贯的大气磅礴风格，获得了极大成功。时至今日，《鬼武者》续作早已了无音信，《战神》却成为了 PS 系主机的扛鼎系列。在保持技术先进性的同时，将系统和手感向日产作品靠拢，已经成为了今天欧美游戏界的主流作法。于是我们见到了致敬《杀戮开关》的《战争机器》，致敬《生化危机 4》的《死亡空间》，致敬《寂静岭》的《心灵杀手》，致敬《皇牌空战》的《鹰击长空》……美式游戏多年来在玩家心目中"手感粗糙，系统混乱"的恶劣印象逐渐得到了改观，像《战争机器》和《死亡空间》这样青出于蓝的范例更是屡见不鲜，东西合璧的制作思路势必诞生更多的优秀作品。在日厂竭力追赶技术的同时，他们引以为傲的游戏理念正在被欧美不断瓜分。日本游戏界现在正面临着有史以来最为艰难的时刻，但并不意味着没有出路，一切得看他们自身的努力，而环境与时代也总是在不断的变化当中。



后记

在撰写这篇文章时，考虑到读者的接受能力，笔者尽量使用了较为浅显易懂的方式来解析文中的各项技术知识。毕竟《游戏·人》不是一本硬件杂志，这种带有一定专业性的分析文章对于部分读者来说可能略显晦涩。但我们需要知道的是，TV 游戏和 PC 游戏原本就是同一颗大树所掉落的两片树叶，终有一天，这两大产业会落叶归根，最终融为一体。今天两大平台逐渐融合的大局势必然会导致游戏类型的此消彼长。而对于玩家而言，如果能够广泛地接受各种类型的作品，那么当前的局势变革则未尝不是一件乐事。"思想与苹果"的比喻相信很多人都听说过，但是很可惜，从现在的情况来看，还有很多人还没能接受这种观点。笔者衷心希望两大平台的玩家能够化干戈为玉帛，以宽容理解的心态看待对方所钟爱的游戏类型，这样才能在今天以跨平台作品为主流的游戏界中获得更多的乐趣。

文 清国清城 美编 木仙

永远的谢幕——雾件神话的终结

最后一天，他们聚在一起，拍了一张集体照。他们是游戏程序员、美工、关卡设计师、AI 专家。这个团队在十几年的努力后，终于决定放弃，他们宣布失败，然后解散。在德克萨斯州加兰市的总部，他们走向大厅，在镜头前留下笑容。他们的脚下是自己公司的 LOGO：一个 10 英尺宽的核辐射标志，镶嵌在大理石地板中。

对于游戏玩家，这是一个熟悉的标志，它是《毁灭公爵 3D》的勋章，这款游戏在 1996 年为 FPS 带来了革命。当时《毁灭公爵 3D》是有史以来最畅销的游戏之一，全身肌肉、嚣张跋扈而又巧舌如簧的主角成为人们最熟悉的角色之一。它的创作者因而一举成名，粉丝们都对续作翘首以待。于是开发团队迅速开始了续作的规划，它叫《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）——它成为有史以来最受期待的游戏之一。

谁都没有想到，这一等就是永恒。每隔几年就会有一些新的截图与视频片段泄漏，每次都会让粉丝们激动得口沫横飞——然而每次它都是在人们的视野里悄然消失。通常一款大作的开发周期不会超过 2 到 4 年，5 年已经是不可思议的漫长周期。而《永远的毁灭公爵》团队工作了 12 年之久。有玩家说，《永远的毁灭公爵》开始开发时，多数电脑还在使用 Windows95，皮克斯刚做了第一部电影，而 Xbox 还没在娘胎里成型。

2009 年 5 月 6 日，一切都结束了。那么多年的工作把一切资金消耗殆尽，该作开发商 3D Realms 让他的员工们收拾好自己的东西，卷铺盖走人。接下来的一个星期，该公司由于无法完成续作而被发行商起诉，要求赔偿数百万美元。

公爵的崛起

在 3D Realms 最终合影的正中间，坐着一个长着幅娃娃脸的大胖子。你可能不认识此人，但在十几年前，他曾红极一时。而如今，当他对一路走来的同事们宣布解散时，他神情落寞、声音哽咽。他的名字叫乔治・布罗萨（George Broussard），3D Realms 的联合创始人，在过去的十几年里，就是他带领着《永远的毁灭公爵》的团队，被外人像看笑话一样坚持开发着。如今他已经 46 岁，他将人生中从而立到不惑的黄金年华都献给了一个永远无法完成的游戏。这个始终笼罩在神秘中的游戏究竟遇上了怎样的变故？传闻的版本很多，究竟问题出在哪里？



■ 3D Realms 的最后合影，中间位置的胖子就是乔治・布罗萨。

布罗萨到 3D Realms 关闭的那一天也没有把机密说出口，由于《永远的毁灭公爵》仍然官司缠身，布罗萨拒绝接受访问，与他共同创业的合作伙伴斯科特・米勒（Scott Miller）同样保持缄默。布罗萨还给他的前雇员们逐个发了电子邮件，警告他们不要透露只言片语。多数人都很合作地守住了秘密，但他们都很乐于讨论游戏本身（虽然都是以匿名的方式）。接着最后的合影在网站上发布，布罗萨与米勒在论坛上发了长贴，接连接受了多次公开访问。

布罗萨与米勒是 1970 年代末在达拉斯认识的。当时米勒正在上高中。他们经常到计算机实验室里闲晃，编写一些拙劣的 2D 和文字冒险游戏。米勒 20 岁时发明了共享软件的商业模式，通过免费软件赚人气，想要获得更完善功能的小部分用户付费购买。米勒通过这种模式销售游戏，并创建了自己的公司 Apogee（1994 年更名为 3D Realms）。它将游戏分为好几个部分，在 BBS 上免费发布，让大家玩到着迷，然后付费购买剩余的部分。到 1990 年，他开始发行其他小团队和个人开发的游戏，并为其进行广告宣传。他辞去了自己的本职工作，把布罗萨拉来当商业伙伴。两人的性格截然相反，却都朝



■脱衣舞是《毁灭公爵 3D》的标志之一。

着自己性格的相反方向变化：米勒保守而沉默，后来却成为一个精明的商人；布罗萨口齿伶俐、精力充沛，而他却成为一个管理游戏开发的创意指挥，总是能准确把握游戏的乐趣所在。1992 年，两人发行了《德军总部 3D》，这款游戏由当时的小不点工作室 id Software 开发。这是最早的 FPS 游戏之一，使用了当时电脑游戏最尖端的技术。《德军总部 3D》成为 Apogee 最成功的游戏，销售了 20 万套。Apogee 从一家月销售额 2.5 万美元的作坊变成了月销售额 20 万美元的公司，而真实、暴力的 FPS 游戏也由此崛起。

1994 年，布罗萨开始调制自己的突破之作。它要推翻这种新兴游戏类型的惯例。自从《德军总部 3D》以来，多数 FPS 游戏都是黑暗而阴沉，而布罗萨的新作色彩艳丽，节奏轻快而有趣。玩家扮演的不再是连张正脸都没有的无名战士，而是一个个性鲜明的角色，叫做毁灭公爵。布罗萨如此描述他创作出来的人物，"他是约翰·韦恩、克林特·伊斯伍德和施瓦辛格的结合体"。布罗萨和米勒召集了一个 7 人团队开发该作。这两位创始人有他们发现人才的诀窍：他们招募的员工中，有一个 17 岁的程序员，这个来自罗德岛的小伙子高中刚毕业就创造了自己的游戏引擎，这可是整个游戏开发过程中技术含量最高的地方。就这样，经过了一年半的开发时间，《毁灭公爵 3D》问世了，它在 1996 年 1 月于网上发布。

《毁灭公爵 3D》的销量出现爆发式增长。该作的趣味性令人上瘾，而且充满了具有猥亵色彩的成人幽默，比如在舞台上挠首弄姿晃动胸脯的脱衣舞女郎，你还可以捏着钞票往她的敏感部位塞小费。游戏中你会看到穿着洛杉矶警察服装的变异猪。评论家们发疯般的赞美它的乐趣。在多数游戏中，背景只不过是静态图般的小点缀，而《毁灭公爵 3D》有很多可以互动的东西，比如你可以让公爵去玩桌球，或者在镜子前臭美一番（他会说："娘的，我真是帅呆了！"）该作销售了 350 万套，米勒和布罗萨一夜暴富。

1997 年 4 月，布罗萨宣布 3D Realms 正在开发续作：《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）。布罗萨保证该作的幽默性、互动性与乐趣将大幅超越前作。3D Realms 并未确定发售时间，但米勒预测游戏会在一年内发售，应该会在 1998 年圣诞之前与玩家见面。当时米勒在一家游戏网站的采访中说："我们认为《毁灭公爵》将会是一个能从现在开始活跃 30 年的品牌，就像 007 一样。"布罗萨将公爵与任天堂的马里奥对比，声称他的名气将会不断积累，最终成为家喻户晓的游戏角色。

没想到的是，摧毁公爵的噩梦才刚刚开始。

首先令布罗萨手足无措的是游戏的惊人进化速度。在 1990 年代末，计算机芯片的处理速度突然飞速增长，芯片商不断有更强的新产品推出，每年程序员都会看到更新更强的游戏机诞生。一些程序员已经无法跟上业界的技术进化脚步。索尼、世嘉、任天堂以及各种芯片商进行技术赛跑的同时，各游戏开发商也在进行空前的技术之争。《毁灭公爵 3D》发售时，布罗萨的《毁灭公爵》引擎"Build"还是市面上数一数二的强大技术。然而不到一年，它就成古董了。布罗萨在达拉斯的主要对手 id Software 公布了《雷神之锤 II》引擎，用它做出来的画面让《毁灭公爵 3D》简直羞于见人，人们突然发现该作中满屏幕的马赛克是那么刺眼。布罗萨决定购买《雷神之锤 II》引擎的使用权，他认为这样可以为 3D Realms 省下大量的宝贵时间。从头开始写一个引擎可能要花好几年的时间。3D Realms 从未透露为《雷神之锤 II》引擎付了多少钱，米勒曾经在某游戏新闻网站的采访时说："那是一卡车的钱。"据说确切的授权费是 50 万美元。1997 年 12 月该引擎发布后，布罗萨的团队很快开始用它来建造游戏关卡、怪物和武器。

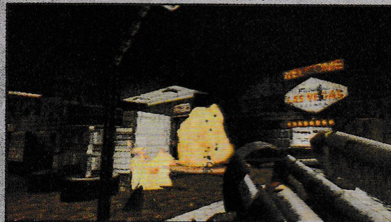


■1997 年《PC Gamer》杂志首先报道了《永远的毁灭公爵》。

雾件传奇

1996 年 1 月 《毁灭公爵 3D》发售。续作《永远的毁灭公爵》于 1997 年 4 月公布。

1997 年 11 月 3D Realms 公布了早期的《永远的毁灭公爵》的早期截图，使用《雷神之锤 II》引擎开发，目标是 1998 年中至年末发售。

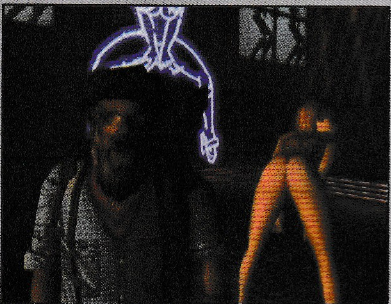


1998 年 5 月 《永远的毁灭公爵》预告片在 E3 展上公开，粉丝与评论家们为之疯狂。



1999 年 5 月 《永远的毁灭公爵》并未参展 E3。布罗萨说："我们认为马戏杂耍般的公关活动毫无意义。"

2001 年 5 月 时刻三年，《永远的毁灭公爵》再次发布了一个新预告片。公司官网中说："不，这不是什么笑话。"



2003 年 5 月 发行商 Take-Two 称《永远的毁灭公爵》不会在 2003 年内发售，并将其财务窘境归罪于该作的延期。

2008 年 12 月 2008 年 12 月 3D Realms 发布了《永远的毁灭公爵》的一张新壁纸。

2009 年 5 月 2009 年 5 月 3D Realms 宣布关闭，Take-Two 提出起诉。

> 它本该成为《毁灭公爵 3D》的一个超级续作。然而《永远的毁灭公爵》却成为游戏历史上最著名的难产儿。这也算是一种里程碑。
>
> ——Benj Edwards

永远的变更

到1998年5月，3D Realms的开发团队已经做好了足够多的素材在E3上展出。《永远的毁灭公爵》背景设定于拉斯维加斯，在游戏的情节中，公爵开了一家脱衣舞俱乐部，然后他要去迎战入侵的外星人。布罗萨亲自展示了一段预告片，其中有不少激战场面，例如公爵在高速开动的卡车上战斗，喷气式飞机坠毁，与外星人激战等。评论家们都对之十分敬畏，《Newsday》的评论员说："它看起来为制作3D游戏设立了新标准，超越了好莱坞的电影。"布罗萨显然也很着迷于使其作品在美学上同样诱人。他把一群记者带到一台电脑旁边，演示了游戏中的一些片段，他指出玩家可以看到人物脸上的每一条皱纹，战地上的浓烟也会更真实。

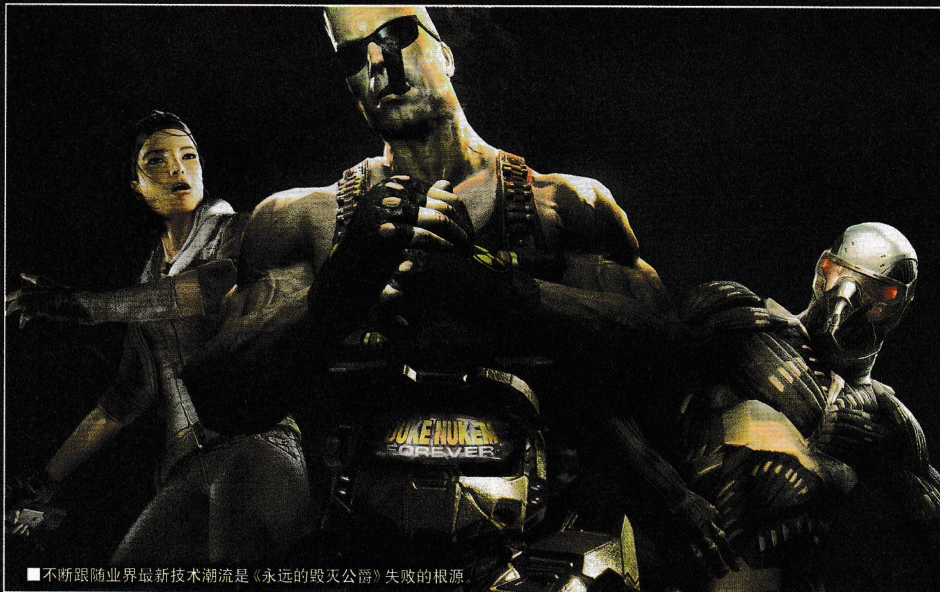
然而这些只不过是给外人看的表现。在帷幕之后，布罗萨已经对游戏的结果非常不满，他渴望有更好的技术。《雷神之锤II》引擎发布的几个月后，另外一家公司发布了一个看起来似乎更强的引擎——那是Epic Games的"虚幻引擎"。该引擎不仅画面效果更逼真，而且更适合制作开放式场景。而3D Realms的程序员们为了让《雷神之锤II》引擎表现出拉斯维加斯的开阔沙漠地带正绞尽脑汁。E3展会结束后的一个夜里，开发团队坐在一起，某位程序员的话导致大家炸开了锅——他提议放弃《雷神之锤II》引擎，改用虚幻引擎。"当时会议室里沉默了好一阵子，"布罗萨回忆说。然后大家开始争论开了。换引擎看来是个很疯狂的想法，这意味着之前几年的开发成果付诸东流，造成的经济损失将非常惨重。

但布罗萨最终还是决定换引擎。《永远的毁灭公爵》公开展出的几个星期后，3D Realms宣布更换为虚幻引擎，这则消息让整个游戏业界都吃了一惊。了解游戏开发的行内人士都知道，这相当于是把游戏推翻重做。布罗萨认为既然更换了游戏引擎，就要全套引进当前最先进的开发工具，确保3D Realms这次不会再被业界涌现的新技术抛开。他不仅购买了多种新游戏开发工具，还把3D Realms办公楼某个房间的屋顶掀开，建造了一个动作捕捉实验室，这样可以帮助团队制作"脱衣舞女等人物的复杂动作"。

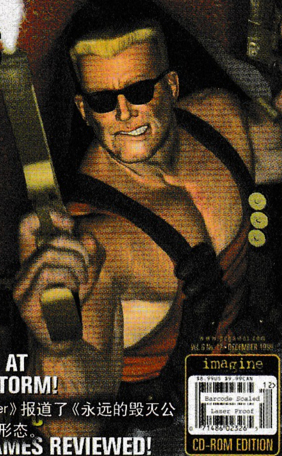
布罗萨无法忍受他心爱的《永远的毁灭公爵》"技不如人"，他一定要为自己的游戏装备最精良的技术和最令人敬畏的游戏性。他不仅要使它成为一部杰作，他的野心是超越有史以来的所有游戏，比《毁灭公爵3D》更具革命性。

然而技术升级后，布罗萨开始迷茫了。他面对着一款图像技术更花哨的游戏，他需要往《永远的毁灭公爵》里塞入更多的视觉特效。"有一天，乔治开始推进冰雪关卡，因为他刚看了《怪形》(The Thing)。"一位从2000年开始参与《永远的毁灭公爵》并开发多年的开发者回忆说。《怪形》是一款根据同名恐怖电影改编的游戏，发生在南极冰雪世界里。布罗萨因为看到了这款游戏中的冰雪效果，所以也要在自己的游戏中实现同样的效果。3D Realms开始流传这样一个笑话：如果有什么最新大作推出，前往别让乔治看到。

1998年在FPS历史上立下新里程碑的《半条命》发售，它开创了互动剧情表述方式的新潮流——当玩家在进行游戏操作的同时，事件与剧情在周围即时展开。玩了《半条命》之后，第二天布罗萨走进办公室，他对开发者们说："我的天哪，我们的《永远的毁灭公爵》怎能少了这主意！"



■不断跟随业界最新技术潮流是《永远的毁灭公爵》失败的根源。



■1999年《PC Gamer》报道了《永远的毁灭公爵》完全改变后的新形态。

曾与布罗萨和米勒共事，并率领团队开发了3D Realms另一部作品《掠杀》(Prey)的Paul Schuytema说："乔治的天才在于他能看到游戏的发展方向，并努力朝那个方向前进。那是他的利器，也是他的阿基里斯之踵。要让他把游戏做砸，他宁愿一剑把自己刺死。"

到1999年底，《永远的毁灭公爵》已经多次失约，错过了多次公开确认的发售日，然而在这时仍然看不到它完成的迹象。还有一半的武器仍然只有草图，当另一个版本的虚幻引擎(该引擎强化了在线多人模式)公布时，布罗萨再次选择了升级。更糟糕的是，根据前员工透露，布罗萨对游戏最后应该是个什么样子好像根本就没有一个概念，所以大家都不知道何时才是个尽头。

美工们都在叫苦连天，他们辛辛苦苦做出来的东西总是一次又一次地变成无用功。何时才能将游戏做好让公众玩到？很多好莱坞导演会把电影往后延迟几个月，但那通常只会让编辑室里的人们颤抖。而在游戏产业里，问题更加尖锐。因为技术总是在不断进步，延期越久，你所做出来的游戏就变得越古老，这会让你有更强烈的、将一切推翻重做的冲动。所有游戏设计师都知道这一点，因此他们会选定一个目标点然后停止改进——这就是所谓的"将游戏锁定"，然后他们会再花个一年的时间在已限定的框架下把游戏做到最好。但是布罗萨的问题就在于：他压根就没有框架，从来就没想过将游戏"锁定"。

在业界有15年从业经验、曾在id Software坐过游戏营销人员的迈克・威尔森(Mike Wilson)认为，布罗萨是被《毁灭公爵3D》巨大的成功麻痹了。"公爵出世时，他们当了一分钟的世界之王。但是这种事能经常发生吗？有几个人能总是在其领域站到顶点？他们总是高处不胜寒。"

自给自足

通常，游戏开发商的钱总是支撑不了太久。就像摇滚乐队都要找个唱片公司，为他们提供录制唱片的成本，游戏开发商也要寻找发行商，向他们提供订金，换来游戏销售利润的分成。但布罗萨和米勒不需要这么做。《毁灭公爵3D》的热销让他们有的是钱，而且他们还有其他相当畅销的产品，包括外包给另一家开发商制作的《毁灭公爵3D》的多个资料片。(他们还把Build引擎授权给十几款游戏，赚到了更多的钞票。)

所以当布罗萨和米勒开始制作《永远的毁灭公爵》时，他们决定完全由自己承担游戏开发费用。他们找到了发行商GT Interactive帮助他们进行宣传推广和渠道流通，但是他们只收了40万美元的订金。(后来因《横行霸道》而闻名于世的Take-Two从GT Interactive手中买走了版权，成为《永远的毁灭公爵》的发行商。)

其他游戏开发商都很羡慕布罗萨和米勒拥有的自由。在游戏产业里，开发商与发行商之间永远是一对欢喜冤家，他们彼此需要，却又纠纷不断：开发商希望有更多的时间把游戏做到最好，而发行商希望游戏在他们制定的时间范围内及时上市，如果游戏延期，发行商会把鞭子挥舞得噼啪作响。而布罗萨和米勒却可以不受发行商的约束，因为他们没向发行商要多少钱，所以用不着"拿人手短，吃人嘴软"。他们甚至敢于在网上肆无忌惮地向发行


■ 1999 年发布的《永远的毁灭公爵》CG 概念图。

商们咆哮。就像暴雪一样，当有人问到《永远的毁灭公爵》何时发售，他们总是回答“做好了再说”。他们曾经多次在公开场合抨击他们的发行商太邪恶。2003 年，Take-Two 首席执行官杰弗瑞 · 拉宾（Jeffrey Lapin）向分析家抱怨《永远的毁灭公爵》开发进度实在太慢，以至于他已经开始将投入到该作的成本计入亏损，他预测该作难有得见天日之时。布罗萨看到这篇报道后发飙了，他在一个论坛中发话说：“Take-Two 你他妈给我闭嘴！我们不希望 Take-Two 仅仅为了帮助他们的股价回升而在公众面前发表傻逼言论。我们在这游戏身上花的是自己的钱和自己的时间。我们又不是傻帽低能儿，我们相信自己正在做的东西。”

布罗萨这种自给自足的财务自由性让他可以免受一切约束。3D Realms 的银行账户里仍然有一笔可观的存款。有位员工回忆说，布罗萨曾在他们面前自豪地说：“就算一款游戏都不出，我们至少也可以再撑五年。”他说这话时脸上露出得意的神情，而其他人都在痛苦地呻吟。

最大的压力来自粉丝。《毁灭公爵》的铁杆支持者们都快等疯了，他们每天挤到论坛里缠着开发者们不放。程序员 Hargrove 在 3D Realms 的官方论坛中抱怨说：“有时候我觉得有一千个邪恶博士盯着我们吼着‘往这给我扔块骨头过来’！”

为了安抚粉丝，布罗萨决定在 2001 年的 E3 展上放个最新的预告片。这是 3 年来《永远的毁灭公爵》首次重出江湖，而这个预告片确实很壮观。公爵跑到火车上和汽车里轰杀敌人，受伤的战士们托着自己的肠子痛苦地呻吟。该预告片成为展会的热点话题。历经 4 年的辛苦研发，《永远的毁灭公爵》看起来不会输给正在开发中的任何其他游戏，而且可能比其他游戏都要出色。

E3 结束，3D Realms 的员工们得意洋洋地返回德克萨斯州。一位员工说，E3 之后的那段日子，他们觉得游戏几乎就快发售了，他说：“那段影像被人们完全相信了，我们比同时期的其他人领先太多了。”

欢乐时光很快就过去了，员工们渐渐回到了现实。《永远的毁灭公爵》开发团队小得可怜。到 2003 年，只有 18 人全职进行该作的开发。在 1990 年代中期该作刚公布时，这种团队规模还算够用。但是多年来布罗萨对游戏不断进行修改，使其规模越变越大，况且进入 21 世纪后，50 人的团队规模只能算是入门级的了。游戏的制作规模在普遍扩大。几十年前，好莱坞的电影只用了 5 年时间就从 3 分钟小短片时代进化到 2 小时大片时代，游戏产业也在经历这样的规模化革命阶段。游戏开发的项目管理方式也在进行现代化改革，游戏开发商与训练有素的管理层会制定合理的期限与阶段性目标。顶层管理人小心翼翼地确保每个环节都在向前推进。然而布罗萨和米勒并未与时俱进，他们仍然在用“1995 年的思维”设计游戏，试图用过去的团队规模与管理理念开发出最现代、最大型的游戏。


■ 2000 年某内部工作人员的《永远的毁灭公爵》开发截图。



永远的终点

《永远的毁灭公爵》开发了 8 年之后，就连布罗萨与米勒也在疲惫不堪的磨练中失去了信心。2006 年，记者 Tom Chick 成为多年来少数能够窥见《永远的毁灭公爵》的外部人员之一。布罗萨在采访的时候，对于不断的延期显得非常紧张，甚至感到懊悔，谈到游戏的特性时，他屡次提到公司为该作准备的特性索引卡。他坦言：“我们他妈地搞砸了，基本上我们把一切都扔掉了，又一次重新来过了。”


■ 2008 年 12 月，3D Realms 发布了《永远的毁灭公爵》多张图片，其中包括脱衣舞场面。

■ 3D Realms 关闭后发布的开发中画面，感觉上与 id Software 使用最新一代引擎制作的《狂暴》有些相似。

已经不堪其苦的员工们爆发了叛乱。对于工作了多年的老员工，不断的延期带来了两个大问题。其一是它限制了员工的职业发展道路：《永远的毁灭公爵》是他们中很多人那么多年来参与的惟一一款现代 3D 游戏，如果它还不发售，他们为之付出的青春与职业生涯中最宝贵的年华将成为它的陪葬品。另一个问题是资金。所谓坐吃山空，3D Realms 吃了那么多年的老本，渐渐开始支持不住了。向员工支付的薪水比同行低很多，尤其是与其距离不远的 id Software 相比相差太多。布罗萨用利润提成的方式激励员工。前 3D Realms 员工 Schuytema 说：“他们的商业模式是向开发者支付非常低的薪水，但是在最后游戏完成之后，可能会大发一笔。”也就是说，如果《永远的毁灭公爵》发售并赚得盘满钵满，所有员工都将得到应有的回报。很多员工之所以还留在 3D Realms，是因为他们不想白领那么多

年的微薄薪水，他们仍然幻想着有朝一日《永远的毁灭公爵》能够发售，他们可以从利润提成中一次性弥补自己失去的青春。但是也有人开始清醒，他们意识到就像玩家预测的一样，“当《永远的毁灭公爵》发售时人类可能已经移民月球”。

2006年8月，至少7人离开了3D Realms，几乎是团队的一半。一位员工回忆说，这次集体辞职就像雪崩一样，先是有一位员工宣布辞职，接着另外一人立刻附和，接着好几个人都像小溪汇入洪流般奔涌而去了。离去时，他们吐出了几年来憋了满肚子的苦水。前《永远的毁灭公爵》程序员斯科特·埃尔登（Scott Alden）对一家游戏网站说：“我之所以离开，是因为我已经把自己燃烧殆尽了，我已经在同一个项目上做了5年，却依然看不到终点。”

讽刺的是，终点原本触手可及，只是布罗萨总是看不见。拉斐尔·凡·莱罗普（Raphael van Lierop）于2007年加入3D Realms担任创意主管，他把游戏已经做好的各个部分都玩了一遍，总共花了5个小时。布罗萨惊呆了，他本来以为把这些关卡都打穿最多只要两三个小时，他在心里暗自琢磨着：“哇！原来游戏的开发进度比我想像的高很多啊！”莱罗普认为，布罗萨已经盯着这游戏太多年了，以至于如今已完全迷失了。

莱罗普很兴奋，根据他所看到的情况，《永远的毁灭公爵》制作得非常出色，画面比同时期的任何其他游戏都强——3D Realms只要努力再熬一年，就可以将游戏发售，“把所有人都打得落花流水”。布罗萨答道：“不，不，至少还要两年。”莱罗普吃惊地说：“天哪！你有多少次已经跑到了这里，靠近了终点线，却以为前路依旧漫长？”

那时就连米勒的两个儿子也会拿延期开玩笑了，他们取笑老爸说：“毁灭公爵永远没完。”

员工的大批离去震惊了布罗萨，逼着他开始行动。到2006年末，他似乎终于开始认真考虑将游戏做好发售了。

内部的压力越来越大。据内部员工透露，布罗萨与米勒之间的关系开始出现裂痕，米勒认为无法完成《永远的毁灭公爵》应归咎于布罗萨的无能。很可能米勒最愤怒的还是因为布罗萨在这游戏身上投了太多的钱。在《好莱坞通讯员》的采访中，米勒称他们花了那么长的时间开发游戏真的是“令人无语”。

这是布罗萨的最后一次努力。《永远的毁灭公爵》已连续多年被《连线》杂志评为“雾件之王”，甚至获得“雾件终身成就奖”，几乎整个游戏业都已经认定该作将成为永远的雾件。布罗萨想要做一个了结，为了使游戏上市，他开始大量招聘。“需要更多帮助，需要走得更快。斯科特，我们需要更多人手！”布罗萨在一个论坛上发了一份寻求游戏设计师的招聘广告。没过多久，团队规模扩大了一倍，从18人增加到35人。新招的人才中不乏顶尖高手，比如在业界有12年从业经验的特拉梅尔·艾萨克（Tramell Isaac）。后来艾萨克在他的博客中写道：“我所有的朋友都以为我疯了。我为什么要去3dr？有趣的是，我知道自己签约的目的……在我加盟之前，乔治已经在我们的讨论中说得非常清楚，这可不是在公园里散心。这个男人值得你尊重。”

在这次招聘中特别值得一提的是布莱恩·胡克（Brian Hook），他成为了新项目领队，地位仅次于布罗萨。胡克知道前方面临的挑战，他知道自己接手的是“一个支离破碎而士气受挫的项目，没有方向，没有目标，没有凝聚力。”胡克也尝试了前人从未做到的事：他拒绝了布罗萨无止境的修改与变更要求，当布罗萨抱怨时，胡克依然意志坚定。他是第一个敢于挑战布罗萨的职员，没有新的要求冒出来，团队的其他员工们都看到了成功的希望。

2009年1月26日，布罗萨登上了一架飞往纽约的飞机，带着一份游戏样品向发行商Take-Two演示。他在自己的微博中留言说：“收拾行李拜访我们的发行商，把游戏和酷毙的东西给他们看，这可把他们乐开花了。”

但3D Realms的钱最终还是花光了。布罗萨和米勒已经自掏腰包在《永远的毁灭公爵》身上投入了2000万美元的资金——而他们目前的开发团队很可能还要在一年内再烧掉大几百万美元。米勒与布罗萨被迫打破他们坚守了多年的核心原则：他们找到Take-Two，脱帽致敬，希望其提供600万美元帮助游戏制作完成。

根据后来两家公司向法庭提交的资料，布罗萨与米勒声称Take-Two最初同意提供250万美元，但是很快又反悔了。Take-Two官方争辩说，他们同意支付的金额不止250万美元，而是先付250万美元，等游戏完成后再付250万。不管怎样，布罗萨与米勒拒绝了Take-Two的讨价还价。

谈判陷入僵局，布罗萨与米勒知道是时候结束一切了。5月6日，他们宣布放弃3D Realms开发的所有内容。他们将会继续聘请其他开发商为他们开发其他游戏，但3D Realms本身将不再开发任何游戏。布罗萨拍了最后一张集体照，然后与他的员工们逐个说再见。



■ 3D Realms最后发布的视频，可以看到画面相当出色，如果能够发售，可能会是一款优质大作。

等待奇迹

《永远的毁灭公爵》还有机会上市吗？

很多人相信该作早已死去。3D Realms停止开发游戏的声明发布一周后，Take-Two宣布上诉，认为该作的撤销对其未来的盈利造成了影响。作为补偿，Take-Two要求3D Realms偿还40万美元的订金与2007年预支的另外250万美元。Take-Two还要求3D Realms向其提供《永远的毁灭公爵》的源代码。而3D Realms提出反诉，辩称其从未正式发布《永远的毁灭公爵》的发售日，所以无可指责。

很多观察家认为，Take-Two和3D Realms打官司的原因，是为了在官司消耗战中“把3D Realms的血榨干”，将其逼到一穷二白的时候，说服法官强制布罗萨与米勒交出“《毁灭公爵》系列”的版权用于抵偿250万美元的预付款。达拉斯的一位开发商者：“这是一种抢夺版权的行为。”

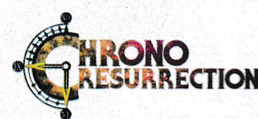
如果Take-Two获得了《毁灭公爵》的版权，它可能会扔掉那时已经落后的《永远的毁灭公爵》，聘请新开发商制作一款《毁灭公爵》新作。而如果没有这场官司，以当时的开发状态，《永远的毁灭公爵》可能还是没有上市的机会，它还是会再次被修改，再次追逐技术的脚步。

“《毁灭公爵》系列”可能仍然价值上亿美元。虽然玩家已经等待了十几年，人们对它的热情依然高得惊人。它的铁杆支持者们可能是地球上最有耐心的人。但是如果他们想要玩到《永远的毁灭公爵》，需要的不止是耐心——他们需要的是奇迹。


◀我们还有机会见到个性十足的公爵吗？

同人改造游戏浅析

2009年5月8日，国外著名的同人游戏制作小组Kajar Laboratories，意外地接到了一封来自Square Enix官方的律师函。原因是他们正在制作的同人游戏《Chrono Trigger：Crimson Echoes》以及预定制作的后续游戏《Chrono Trigger Remake Project》、《Chrono Trigger Resurrection》已经切实地侵犯到了Square Enix的游戏版权，并间接对Square Enix造成了至少15万美元的损失。Kajar Laboratories马上在第一时间发表了公开的道歉以及终止该游戏制作的声明。于是，《Chrono Trigger：Crimson Echoes》这款自2004年末便被无数玩家殷切期待，已经拥有10个结局和23个章节的神作级同人游戏，倒在了Square Enix维护知识产权的道路上。同时也永远地淡出了玩家的视线。而此时，距离《Chrono Trigger：Crimson Echoes》的原预定发布日2009年5月31日，只有不到一个月的时间。同人游戏究竟有什么魅力？竟会让一家曾经君临游戏业界巅峰的王者级软件开发公司，对一个民间组织大动肝火。毫无疑问，Kajar Laboratories的行为肯定已经在技术层面上对Square Enix的某些“隐私”构成了实质的威胁。而这一事件，无疑在同人游戏这个对玩家来讲并不算十分陌生的词汇身上，又增添了一分耐人寻味的神秘色彩。







Chrono Trigger: Prophet's Guile

文 麻烦
美编 anubis

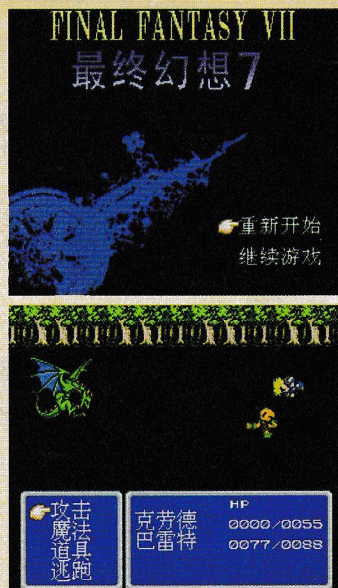
壹 [同人游戏史前纪]

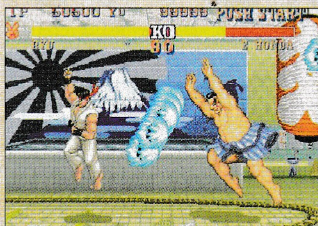
1991年3月，具有划时代意义的格斗对战游戏《街头霸王Ⅱ》（以下简称《街霸Ⅱ》）横空出世。次年，《街霸Ⅱ CE》也就是俗称的"12人街霸"踏着前所未有的成就，再接再厉地延续了辉煌。凡是经历过那段历史的玩家，应该都还记得近20年前在街机厅中一机难求的壮观场面吧？随着"《街霸Ⅱ》系列"的井喷效应，香港的一些盗版商人审时度势，推出了一系列利用技术篡改了游戏的命令程序和判定设置的改造版《街霸Ⅱ》。这批特殊的基板一面世，便将《街霸Ⅱ》的火爆再次推向了新的高度。在之后很长的一段时间内，它们都被不明真相的玩家冠以"街霸Ⅲ"至"街霸X"的正统称号。其中，最为玩家津津乐道的莫过于《街霸Ⅱ 降龙版》和《屠龙版》。在这两个改造版《街霸Ⅱ》中，玩家可以在游戏过程中随时按开始键切换使用的角色；可以无限制地进行N段跳跃；可以无视空间层面凌空使用投技；并且还取消了所有角色的受创和收招的硬直。而在人物必杀技方面，变化更是雷人。波动拳具备了寻踪特性；发一招升龙拳会附加8个波动拳。在尚未出现"超必杀技"设定的当时，这些改造版对玩家造成的冲击是相当震撼的。甚至在后来"《街霸 ZERO》系列"中推出ORIGINAL COMBO系统时，据说Capcom就是在那些改造版《街霸Ⅱ》的身上获得了灵感。

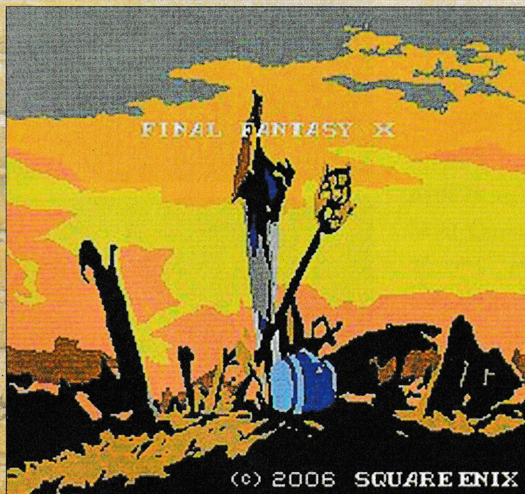
改造版《街霸Ⅱ》的推出，让盗版商在获取丰厚利润的同时，也看到了一条宽敞的"溜光大道"。在其后的数年中，无数街机热门游戏纷纷步《街霸Ⅱ》的后尘，在盗版商的手中脱胎换骨、焕发新生。比如，著名街机经典《三国志Ⅱ 赤壁之战》，就先后出现了《三圣剑》、《三剑圣》、《火凤凰》等近20种改造基板。在被改造的《三国志Ⅱ》中，有的在游戏中大量增加了"草薙剑"的数量；有的则强化了人物的性能，比如张飞增加随意出"螺旋打桩"、关羽增加了"草薙飞脚"、黄忠增加了"草薙箭"等；更有甚者，还有一个改造版本中，可以释放"召唤兽"——吕布＋一柄飞剑进行全屏攻击。

几乎是同一时期，在当时国内尚属主流家用游戏机的红白机FC身上，也出现了改造版游戏的身影。由于"黄卡"游戏的种类众多，改造版的制造空间相对街机游戏而言也就宽广了不少。在当时，仅一款《坦克大战》的改造版游戏数量就已经达到了100种以上。炮弹种类从可以摧毁钢铁，到可以摧毁草地，甚至还出现了可以摧毁水面的炮弹。而改造版的《魂斗罗》和《超级魂斗罗》，则是令角色分别永久化拥有S、L、F等几种子弹，从而形成了几个没什么新意的《魂斗罗》和《超级魂斗罗》的改造版本。相比较而言，《超级马里奥兄弟》的改造版就做得比较有创意。除了《金身马里奥》、《不死马里奥》等版本外，还出现了《飞天马里奥》、《月球马里奥》等在游戏物理表现方面进行改造的游戏。《飞天马里奥》在助跑跳跃后，马里奥会高高地凌空飞起、高速前进。有时还会出现因没收住飞行速度，而飞过关底城楼旗杆，进入城后版面，导致游戏无法进行下去的现象。至于《月球马里奥》，顾名思义，整个游戏仿佛都是在月球的重力环境下进行的，马里奥完全处于失重的状态。游戏也因此而产生了和以往不一样的全新玩法。

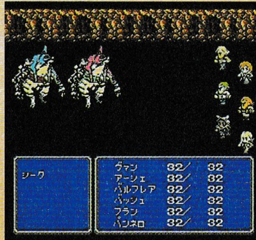
平心而论，这些早年经由盗版商之手而出现的以盈利为目的的改造游戏，并不能算是真正意义的同人游戏。虽然它们已经具备同人改造游戏的基本形态，但在深层意义上与同人二字是背道而驰的。同人是爱好者进行再创作的一种行为表现，而那些盗版商的创作初衷则只是为了金钱。直到计算机知识逐渐普及以及游戏模拟器的出现，同人改造游戏的雏形才算真正的产生，并越渐形成规模。这期间，国内外无数的同人游戏制作小组先后诞生。在它们的手中也缔造出不少被玩家奉为经典的同人游戏作品。










与来自于民间的热情相比，盗版商的激情虽然不逞多让，但在技术力和对受众心理的把握上，已经明显落伍。记得在几年前，网络上曾经出现过一则消息，声称Square Enix正在秘密开发该公司旗下的招牌大作《最终幻想X》和《最终幻想XII》的FC版，并放出了几张符合8位游戏画面档次的开发图片。一时间网络上群情激昂，兴奋欢呼者有之，坚决不信者也有之。两者相比较，后者数量远高于前者。根据后来的事实证明，后者的理智无疑是正确的。因为直到今日，这2款传说中的FC超级大作也未出现。但正是这一闹剧，给国内某个著名的山寨游戏制作厂商带来了启示。该公司立刻组织人力投入开发，并最终成功开发出了一款令人毛骨悚然的红白机版的中文《最终幻想Ⅶ》。这款国产《最终幻想Ⅶ》以标准的黄卡外形出现，其发售价格为人民币32元。据说，其游戏剧情以及流程与原版《最终幻想Ⅶ》几近相同。而游戏画面也达到了FC的顶级水准。但非常遗憾的是，无论是《最终幻想Ⅶ》的粉丝，还是怀旧的FC老玩家，对这款山寨游戏都没有产生非常浓厚的兴趣。在网络上，这款游戏的关注者和研究者，只能用凤毛麟角来形容。这个事件，说明了盗版商对玩家心态的陌生。一味地以噱头和陈旧技术来打造的盈利游戏，已经很难被见多识广的玩家所接受了。而真正的同人游戏制作小组，由于本身就是精通程序开发的玩家。无论是以某个游戏为蓝本开发游戏补丁，还是以自己多年的游戏经验制作某些原创作品，都会首先以玩家的角度去思考问题。所以，他们制作的同人游戏都深受玩家喜爱。

贰 [同人游戏进行时]

真正意义的同人改造游戏，其实大多是诞生在PS时代以后。但这个说法并非是主张“同人游戏＝后PS时代游戏”。事实上，绝大多数的同人游戏多为SFC时代的游戏。原因很简单，玩家的硬件和计算机知识并不能与时俱进。打个比方，通常当玩家进入PS2时代后，他们手中电脑的配置和自己所了解的计算机知识，才刚刚能够对绝大部分SFC游戏和一小部分PS游戏进行改造。这也是玩家与游戏开发公司在本质上的最大差别。但也正因如此，能够制作出那些近乎完美的同人改造游戏的同人小组，才会那样让人由衷地钦佩。

下面就让我们来看一看，那些将有限的资源和无限的爱进行融合的经典同人游戏的庐山真面目吧。虽然只是众多同人改造游戏中的沧海一粟，但却是几款相当成功的改造范例。

火焰之纹章 多拉基亚 776 TS 改造版

作为最最经典的战棋类游戏之一，《火焰之纹章》系列”一直都是同人爱好者最好的改造对象。事实上，仅仅在日本本土“《火焰之纹章》系列”的同人团体就多如繁星。其中，制作出同人游戏补丁的同人小组也有至少20多个。不过，笔者要介绍的这款《多拉基亚776》的改造版补丁却并非是出自日本玩家的手中，而是由一位中国玩家以《多拉基亚776》的汉化版为基础独立完成的。但需要说明一下的是，这个补丁在制作过程中，仍然参考了《776达人版》、《圣战系谱达人版》、《インフレの系谱》等若干款日本同人改造游戏中的资料和灵感。目前，游戏的最新补丁为3.18a版。

《火焰之纹章 多拉基亚776 TS改造版》(以下简称《766 TS改造版》)在改造的过程中，修改了ROM中大量的汇编代码，从而加入数量众多的全新要素，并对游戏中一些原有的设定进行了个性化的修改。而这些改造内容，绝大多数是无法单纯地通过游戏修改工具来达成的。所以，这款同人改造游戏，无论是改造技术力还是游戏可玩性，都已经达到了让人仰视的高度。

在这款同人改造游戏中，略微调整了我军人物的能力和以及个别人物的职业；以全新人物基修娜和阿塞尔替换了希克斯和塞拉姆，并取消了拉尔夫、马提、夏那姆、美夏等非主力队员的加入；个别人物的头像更换为《圣战系谱》中的头像；敌军方面，杂兵成长率大幅度提高；BOSS大幅度强化，指挥能力上升，在游戏后期BOSS基本都拥有“见切”技能；尤利乌斯取代了贝鲁特，成为最终BOSS。身边的3个暗魔护卫则变成了强化后的曼弗罗伊、贝鲁特以及朱利亚斯；此外，游戏还取消了我方登场携带的全部“睡眠杖”和“混乱杖”；相反，敌军却增加了为数不少的各种状态攻击杖；莱恩哈特在第22章登场时，会装备“特德之剑”；最终章的暗魔法师，每个人都装备着一本“魔狼”；而在武器防具方面的改动更是惊人，部分我军的专用武器被加强，但大多数去除了专用属性。“奥辛之斧”被强化，玛秋娅转职之后也可以使用。“风之剑”变成了玛丽塔的专用武器，附加魔法则改为“风暴”。圣兵器威力统一为30，附加数值大致上参照《圣战系谱》的设定进行了调整。全部圣兵器都有“神器之光”。罗普特乌斯、罗普特之剑均有攻击减半效果。“光龙那迦”、“布拉基之剑”均可破除。“罗普特之剑”的类型改为魔法剑，并可附加“恶灵魔法”。而罗普特乌斯则拥有了防必杀的效果。在第6章会出现新增道具“必杀防御”，携带后可令对手的必杀无效，但与原版的“圣书”一样，仍然无法防住对手的怒特技。新增道具“龙甲”和“王家之证”，前者可以封印对手的所有武器特效。后者携带后技术和速度+5，并附加“见切”技能；在职业的改动上，这款游戏引入职业能力上限的差异。其中力、魔、技、速、防的上限＝职业基础值+20，移动上限＝职业基础值+5，体力、幸运则依然保持30不变，据说这是在日本玩家制作的某个同人补丁的基础上进行二次改良的结果。大部分职业的HP基础值都+10，骑兵可以不必下马进入房屋。长弩手和杀弩手的移动限制被解除，相应地也添加了他们的移动图标。增加了公爵和魔法统帅这两个新职业。枪骑士和公爵骑士下马后的职业分别变为枪兵和公爵。骑兵的默认体力改为30。相对应地，弩系职业原来的默认体力20被取消。剑圣和狂战士必杀率+20，狙击手+15；除了这些数值方面的变化外，在命中、回避、特技发动率等方面游戏也进行大刀阔斧的修改，大量的公式参数都被改写；最值得一体的是，这个同人作品中还新增了几种全新的特技。其中新特技“阳光”是月光＋太阳的组合，为利夫的独门特技；而“暗星”，则被设定成只在必杀发动后，才会以一定几率发动。发动后的效果为无视对手的防御，强制令对手死亡。

其实，除了这些玩家肉眼可见的改造外，《766 TS改造版》的众多细节方面的调整是更能令粉丝感动的。因为，只有真正对一款游戏曾经用过心的狂热玩家，才可能在自己制作同人游戏的时候，耐心去考虑这些细微之处。虽然他们的作品，只能在同为粉丝的玩家之间流行。但这正好符合同人改造游戏的人气特征。



最终幻想Ⅴ r

尽管同人游戏备受玩家欢迎，但毕竟粉丝的个人倾向也是一个众口难调的问题。事实上，绝大多数的同人游戏都不能做到令所有玩家满意。但是，这款《最终幻想Ⅴ r》却是个例外。《最终幻想Ⅴ r》是一款经日本玩家之手改造的同人游戏，其母体为SFC日版的《最终幻想Ⅴ》。在日本的很多游戏论坛上，对于这款改造游戏的评价甚至于已经全面超过了Square Enix官方出品的GBA复刻版本。这种值得自豪的成就，不是所有同人游戏制作小组都能够创造的。

《最终幻想Ⅴ r》最初被国内玩家所接触时的补丁版本为1.37，尽管存在着些许的小BUG，但游戏整体的完成度已经相当高了。在之后不久，作者便在他的个人BLOG中陆续更新了1.38和更为完善的1.39版补丁。至此，《最终幻想Ⅴ r》正式宣告完美。可惜的是，如今玩家们已经不能在作者的BLOG中下载到这款令人五体投地的改造补丁。因为在不久之前，不知道出于什么原因的考虑，作者取消了自己BLOG中最新补丁的下载链接。所以，现在国内的玩家，只有在曾经下载到1.39版补丁的玩家那里，才能够获得这款让人感动的同人游戏。

《最终幻想Ⅴ r》在改造的过程，加入了大量《浪漫沙加》和《最终幻想Ⅰ》至《Ⅸ》中敌人。这个加入并不是单纯地替换人物形象那样简单，而是依照原出处游戏中的敌人设定和行动脚本进行修改。比如，《最终幻想Ⅷ》中的最强BOSS“欧米伽兵器”，在《最终幻想Ⅴ r》里会作为替

换机械蜘蛛“欧米伽”的BOSS出现。而且它的行动规律也是完全按照《最终幻想Ⅷ》中的从レベル5デス到リヒト．ゾトレ的循环模式进行设计的，并且还保留了机械蜘蛛“欧米伽”的反击技能。对于原《最终幻想Ⅴ》中不存在的特技，《最终幻想Ⅴ r》中进行了调整和原创制作。如一些在原出处中会使用アルテマ魔法的敌人，均会用ギガフレア或アルマゲスト来代替アルテマ魔法。而像“欧米伽兵器”的グラビジャ、メギド．ブレイム或是《最终幻想Ⅶ》中“无心天使”这样的特技，在这款同人游戏中则进行了重新制作。至于那些原创招数的演出画面，则是将《最终幻想Ⅴ》中原有的演出效果进行整合后再重新命名而成的。就像刚才提到“无心天使”，就是将复活系魔法的演出效果进行全体化处理后的攻击技能。像这样的全新特技，在游戏中共新增了130多个。《最终幻想Ⅴ r》的改造力度之大，由此可见一斑。除了敌人的主动脚本外，很多来自于其他Square Enix游戏的敌人的应激脚本也都对应着原作的某些设定进行了让人热泪盈眶的还原。例如，来自于《最终幻想Ⅲ》中的雷龙，拥有了《最终幻想Ⅲ》中分裂系怪物的特性。受到物理攻击后，会分裂成以自身受损的HP为生命值的分身。诸如此类的改造在游戏中随处可见。此外，《最终幻想Ⅴ r》中还新增了37件原创道具。“拯救女王”、“英雄之盾”、“河童套装”等玩家非常熟悉地装备，纷纷在游戏中登场。“《最终幻想》系列”中的最强剑系武器“创世兵器”在《最终幻想Ⅴ r》中也以“使用者当前HP×1.125”的伤害计算方式，再次成为了游戏中的最强武器。如果说，以上这些改造内容已经有足够的资本让玩家顶礼膜拜。那么，对原《最终幻想Ⅴ》中各种BUG的修正，就让《最终幻想Ⅴ r》具备了秒杀粉丝级玩家的实力。在被修正的BUG中，有4个对游戏的整体平衡性影响最大：（1）杀鸡小刀的伤害公式BUG，令这把原本伤害很强的小刀攻击力正常化；（2）奇迹背心通过更换武器无限次产生分身的BUG，令玩家不敢再轻视敌人的物理攻击；（3）给敌人调和祝福之吻的BUG，BOSS的行动脚本再也不会被玩家无耻地破坏；（4）调和黑之冲令敌人等级达到255后用レベル5デス秒杀的BUG，等于为敌人的生命上了一道至关重要的保险。除此之外，《最终幻想Ⅴ r》中的



BOSS级敌人都参考《最终幻想Ⅴ》GBA版中新神龙的设定，拥有若干个融于本体的假身，大大地降低了二刀流乱打的命中几率。令BOSS战真正地从蛮打转变为使用针对性的战术。

笔者至今仍记得当初在试玩《最终幻想Ⅴ r》时的一幕。当剧情发展到ロンカ遗迹与ソル．カノン进行BOSS战时，开战后突然一阵龙卷风从天而降，将正在蓄力的ソル．カノン瞬间摧毁。正在笔者惊讶错愕之际，《最终幻想Ⅳ》中的风天王浮空出现在我的面前。作者以这种极具想像力的形式，替换了BOSS战的对战角色。这实在是非常值得其他同人游戏制作小组借鉴和参考的经典范例。而整个游戏也正是依靠着无数个这样的小插曲，彻底地折服包括笔者在内的玩家。这也是《最终幻想Ⅴ r》能够站在同人改造游戏巅峰的原因之一。

最终幻想Ⅵ The Eternal Crystals



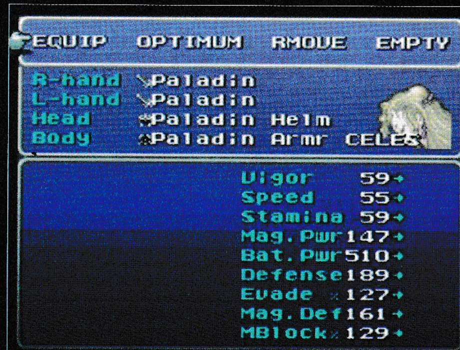
若论不同国度的同人小组之间的风格差别，中国玩家和日本玩家之间由于同属亚洲文化区域，所体现出的东方理性风格也最为相近。而欧美的同人游戏小组制作的同人作品在风格方面，大多表现出一种侧重于感性的疯狂与失重。SFC英文版的《最终幻想Ⅵ》大概算得上是被欧美玩家改造得最多的角色扮演游戏。目前为止，仅在国内流行的就有3个版本：《最终幻想Ⅵ Last Hope》、《FFR》以及笔者即将要介绍的《最终幻想Ⅵ：The Eternal Crystals》（以下简称《TEC》）。之所以会选择《TEC》做典型，是因为在上述3款同人游戏中，《最终幻想Ⅵ Last Hope》过分弱化了我方队员的技能，并且在游戏加入了太多如《龙珠》、《冒险岛》、《街霸》、《超级马里奥》中的人物形象。可惜却未对敌人脚本方面进行大力度的重新设计，绝大多数新敌人都只是单纯地替换人物外表而已。至于《FFR》则是对我方魔法和技能进行了颠覆性的改写，令几乎每个我方队员都实用性倍增。但却因此而忽略了系统的稳定性，令游戏无法进行下去的毁灭性BUG，在《FFR》中比比皆是。而《TEC》在游戏稳定性和趣味性方面是三者中做得最好的，同时也是最能体现出欧美风格的同人游戏之一。

《TEC》在剧情上更加接近于光之战士的故事。就连《最终幻想Ⅵ》中的关键道具魔石，也被替换成了水晶。《TEC》同样加入了大量其他《最终幻想》游戏中的敌人形象，比如，开场战的BOSS蜗牛就被替换成《最终幻想Ⅳ》中的雾龙。在敌人行动脚本的改造上，《TEC》所做的修改虽然不及《最终幻想Ⅴ r》那样博大精深，但也基本地保证了原出处中的神髓。像上面提到的雾龙，就拥有切换成雾化状态的设定。在我方人物的造型方面，艾特伽和加源分别被《最终幻想Ⅳ》中的凯恩和塞西尔（暗黑骑士）所替代。除此之外，《TEC》还对我方队员进行了个性化设计。魔法已经不再是所有队员都可以使用的东西，而是只掌握在少数队员手中的利器。相对应的，绝大部分的队员被赋予了非常具有职业特色的独有技能作为补偿。比如，艾特伽除了自身使用“机械”的能力外，还被赋予了与凯恩形象相匹配的龙骑士“跳跃”能力；而他的兄弟马修，在“拳法”之外还掌握了“抢劫”能力以及自带“二刀流”的特性。

其实，《TEC》并非多么完美无缺。它有一个非常明显的硬伤，就是过分地无视游戏的平衡性。《最终幻想Ⅵ》本身就是一款难度较低的游戏。尤其是到了游戏后期，我方简直就是在肆意虐杀游戏中的敌人一样。而作为同人改造版游戏的《TEC》，却将这种虐杀更进一步地进行了升级。由于我方角色的战斗技能被固有化，所以在改造补丁中，每个队员都拥有一件专用的饰品。而每一件饰品都拥有令角色羽化成龙的神奇能力。就拿青魔法师斯特拉格斯的专用饰品“Wizara Je Wel”来说，它拥有的效果为：风、雷、冰、火吸收＋水、地、圣、毒免疫；力、速、体各+2；魔+5；物理防御55+魔法防御255；回避+10%；魔法回避+20%。怎么样？非常惊人的能力吧？别着急，还有呢。除了上述效果外，这件饰品还自带连续魔法指令、MP消费1能力、自动魔盾以及魔法伤害提升25%的效果。虽然每个人的专用饰品能力不同，但从上面这个饰品的举例中，大家应该能够对这些改造饰品的变态程度有一个初步的认识了吧。除了逆天饰品的添加，《TEC》的很多武器防具也都被重新构思了全新的使用效果。个别武器甚至还会在物理攻击后追加发动召唤兽攻击。另外，游戏里还新增了2组套装——光明套装和黑暗套装。光明套装全部装备的话，不仅数据出色，还会附加全属性吸收、全状态防御等效果；而那套黑暗套装，则可将物理防御和魔法防御都提升到255，同时自动拥有全部的有利状态，而且还自带4连击乱打的效果。作为《最终幻想Ⅵ》灵魂的幻兽，在这款同人游戏里也进行了小幅度的修改。召唤兽“大白鲸”被海王“利维亚桑”替换，巨蛇“米德加”也为巨人“泰坦”所取代。不过，变化最大的恐

怕还要属最强召唤兽“三斗神”。这次它的召唤技“天崩地裂”，只会专门向敌人发威，不再会同时攻击我方。而且不仅依旧为无视防御，其攻击效果值也强化为 255。除了单纯的伤害外，“天崩地裂”还会同时附加包含即死、石化在内的多种异常状态。据作者自己讲，之所以这样改造“三斗神”，是受到《最终幻想Ⅶ》中“圆桌骑士”的启发。

笔者一直认为在游戏平衡性的设定上，欧美做得要比日本更加出色。日本出品的游戏大多拥有一些变态的元素，从而使游戏趋于简单化。而欧美在这方面做的要平衡得多。但是，在同人游戏方面却恰恰相反。这就是笔者之前所说过的疯狂与失重。与其说这是作者没有考虑过平衡性，莫不如说这是欧美玩家的性格环境所决定的。直接的暴力似乎更能反映欧美玩家的游戏倾向。所以说，同人游戏制作小组与真正的游戏制作厂商在游戏的制作理念上是存在着巨大差异的。

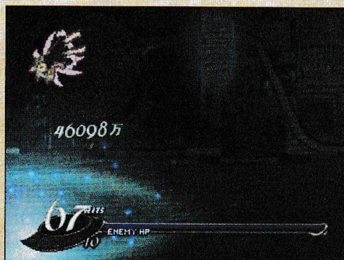


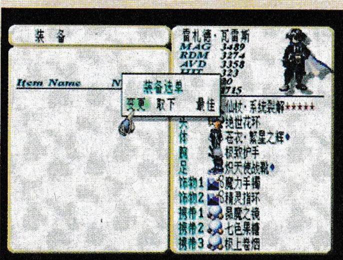


女神侧身像 蕾娜斯 中文版

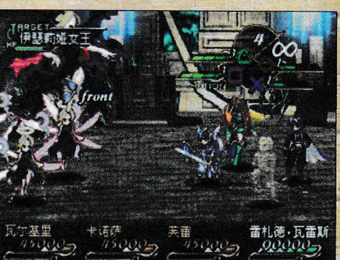
tri-Ace 在 PS 时代全力打造的经典角色扮演游戏《女神侧身像 蕾娜斯》(以下简称《女神 1》)，以其独特的战斗系统、精致的画面以及充满动作元素的谜题，深深地折服了一大批的国内玩家。于是，从 2003 年 4 月开始，一个由国内《女神 1》爱好者组成的汉化小组，在历经整整 20 个月的奋斗后，终于成功制作出了《女神 1》的汉化版补丁。并从此将国内同人改造游戏的历史推向了一个全新的纪元。原因是这个《女神 1》的汉化版本，不仅将游戏中的日文文本完全中文化，还在游戏中加入了海量的扩展元素，也就是我们俗称的新增要素。对于一款 PS 游戏而言，能达到这种境界，实在是相当的不易和难得，因为这需要负责破解程序的人，拥有极高的编程能力。

《女神 1 中文版》对应的是 1999 年发售的《女神 1》日文初回版，之后于 2000 年发售的日文修正版是无法打上中文补丁的。在基本的系统上，中文版修正了大数字的计算溢出现象，以及原游戏中的一些文字说明方面的错误；改进了游戏中武器信赖度的计算方法，并且在敌人状态画面中增加了显示隐藏属性的设定；配合新增要素，中文版中的 HITS 显示上限还被调整为 3 位数。至于真正令所有玩家纳头便拜的新要素，大部分都是集中在游戏通关后的红莲迷宫中出现。中文版中将原来的红莲迷宫称之为表世界，而新增模式被称为里世界。两个世界之间平行存在、互不干扰。当在表世界的红莲迷宫中击败暗之昂翼天使后，就会获得一件名叫“里世界之瞳”的道具。而玩家只需要装备或取下“里世界之瞳”，就可以做到在两个世界之间随意穿梭。如在装备“里世界之瞳”的同时还分别装备“时间机器．逆”、“时间机器．正”，就可将游戏的章节变为 10 章和 89 章。若三者同时装备，章节数会变为 99 章。在不同的章节可买到不同的强力物品，有很多中文版中的原创物品都需要用这种方法进行购买。比如，可以令所有人物全部变成凹点升级的“贤者之石”，就只有在 99 章中才会生成。在里世界中，击败里世界天使数是决定里世界中敌人强度和掉落物品好坏的关键。在游戏中会用 1 至 5 星的评价，来表示当前敌人的强度。另外，中文版的新增武器也都有星数的设定，同样是分为 5 个星数等级。不同的星数等级，决定着不一样的伤害倍数。1 星武器和普通武器没有区别，2 星武器为 10 倍，3 星为 100 倍，4 星为 1000 倍，5 星为 5000 倍。但是，在伤害倍数提升的同时，武器的 ATK 却成反比的下降，这就越发地体现出人物养成的重要性。值得一提的是，这近 50 件新增武器的名字都是来自于其他游戏。其中，来自于《恶魔城 X 月下夜想曲》的公认最强武器“无限真空刃”，虽然是 4 星武器，但其 ATK 却会随游戏中“玩家曾经打出过的最高 HITS 数记录”而提升。正是这件武器的存在，掀起了数年来无数玩家挑战 HITS 数极限的热潮。目前，有记录可证的最高 HITS 数为 151。除武器外，中文版的防具和饰品也有所增加。原创饰品“魔法双刃”在装备后可令全体 Throw 技能必出 2 个魔法刃，是创造最高 HITS 数必不可少的辅助手段。在敌人方面，里世界的最终 BOSS 暗之昂翼天使，再次成为游戏中新的挑战目标。中文版中，暗之昂翼天使的能力得到了飞跃般的进化，而且还分为几个不同的阶段。前 6 关的天使为第一阶段，每一个天使的数据都经过单独的精心设计，它们拥有着不同的特性和弱点。只有有针对性地攻击才能顺利地打倒它们。如果能够将它们一口气地秒杀，游戏中还会额外奖励给玩家一些逆天的新增物品作为奖励。这种鼓励玩家的设定，其目的无外乎是想彻底点燃《女神 1 中文版》玩家骨子里那已经被 tri-Ace 熏陶出来的秒杀风暴。而在之后不断升级的天使战中，天使除了 HP 呈几何级数上升外，一同出场的天使数量也会逐渐发生变化，从 2 个变成 4 个。天使的攻击将更加凶猛，大魔法的属性也会发生改变，甚至还会使用中文版原创的超级特









技“真女王乱舞”。这所有的一切都将《女神1 中文版》的挑战性与趣味性推向了顶点。

《女神1 中文版》的改造部分固然无可挑剔，它在中文汉化方面所做出的成就，也罕有其匹。需要知道，《女神1》深邃的世界观以及舞台剧似的剧情中所蕴含的文本量，即使是只粗略玩过一、两遍的玩家，也能够感觉到其庞大的规模。而中文版无论是在文本的翻译、润色以及字体的美化等方面都做得可圈可点。如果说，新增元素是中文版的程序员所创造的奇迹的话，那么，汉化部分就是其他汉化小组人员的丰功伟绩了。正是他们牺牲了无数的私人时间，才能令所有《女神1》的粉丝，真正完美地了解到《女神1》整个故事的来龙去脉。

即使是在几年后的今天，《女神1 中文版》在国内所创造的改造神话，依旧鲜有人能够达到。一方面固然说明了《女神1 中文版》的素质已经达到了某个难以逾越的高点。同时也反映出绝大多数的同人游戏制作小组，在技术力方面的捉襟见肘。无论他们对游戏表现出多么狂热的喜爱，但说到头来，只有现实生活中出色的个人实力，才能真正地决定一款同人改造游戏的真正素质和水准。

最终幻想III．V

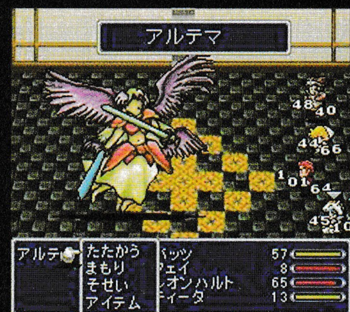


平心而论，目前的同人改造游戏，大部分都是以目标热门游戏的原ROM母体来进行改造的。不过，笔者现在介绍的这款《最终幻想III．V》却打破了这个同人游戏的铁律。《最终幻想III．V》是一位日本玩家的原创同人游戏，它的运行硬件并非是哪款游戏主机，而是配置不需要很高且系统为Windows2000/XP的个人电脑，而且最令人惊叹的是，整个《最终幻想III．V》均是那位日本玩家用VB6.0开发制作的。这种技术实力，实在是让几乎所有的同人玩家，都要惊为天人。

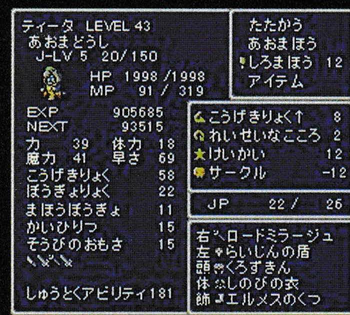
当然，光有匪夷所思的开发技术是不够的。游戏，尤其是同人游戏，可玩性才是最重要的。《最终幻想III．V》的可玩性非常高。首先，这款游戏的剧情部分是以《最终幻想III》中4名光之战士的冒险为主体展开的。同时，《最终幻想III．V》还借鉴了“《最终幻想》系列”其他作品的世界观设定，在游戏中加入了世界崩坏前、崩坏后、过去的浮游大陆、时之齿轮、次元的狭间等几个不同的剧情阶段。如幻兽界、古代民之迷宫等令人耳熟能详的地点也会被分布在这几个剧情阶段中出现。席德这个著名的NPC明星，在《最终幻想III．V》中也被作者安排了一个关乎飞空艇入手的重要身分。游戏的整体流程非常长，不算隐藏要素，仅单纯走“一本道”路线的话，其游戏长度就相当于《最终幻想III》的3倍左右。对于喜欢“《最终幻想》系列”的玩家来讲，这种长度的游戏实在是非常过瘾。

在游戏系统方面，《最终幻想III．V》参考了《最终幻想V》中的职业系统，除融合了《III》、《V》中的大部分职业外，还有加入了道具士等《最终幻想 战略版》中的职业，以及シェフ等原创职业。职业技能被最大限度的丰富化，白魔法、黑魔法、时魔法、圣魔法、召唤魔法、幻兽召唤、魔法剑、魔法ゲート、青魔法、歌、けんぎ、レシピ、辞典、フィールド、ちけい、究极魔法，五花八门的各种职业招数不仅令游戏的可玩性更上一层楼，同时也令游戏的系统深度真正地达到了“《最终幻想》系列”的级别。而在职业辅助能力的设定上，不仅种类繁多，且其涵盖面覆盖了队伍能力、角色能力、强化能力等多个方面。这些能力的装备并不随意，而是借鉴了《最终幻想 战略版》的JP值和《最终幻想IX》魔石装备数构思而成。一名角色最多可装备4个种类的能力，而每个能力都有其JP消耗值。如JP值不足，是无法装备能力的。除了消耗JP值的能力外，游戏中还存在着大量如“HP－50%”、“オートスロウ”、“オートポイズン”这样对角色不利的技能。这些技能虽然效果恶心，但却都拥有负数的JP消耗值。也就是说，装备这些能力，可以令角色的JP值上限提升。这无形中，为《最终幻想III．V》的能力装备系统带来了战略性的元素。至于那些职业特技，其灵感虽然来自于《最终幻想V》，但却有一半以上突出个性的原创特技出现。比如“魔法ゲート”，就属于从“魔法剑”的特性中进化出来的全新职业特技。“魔法剑”加载魔法后，其作用为攻击。而“魔法ゲート”加载魔法后，其作用却属于防御性质。例如，加载“エスナ”后，其效果为状态异常无效；而加载“デス”后，就会令即死和死亡宣告无效化。再比如新增的“レシピ”技能，其本质是《最终幻想V》中“调和”的脱胎换骨之技。但无论是料理材料的取得，还是料理组合的种类，都远远超越“调和”的范畴。而对于一些老职业特技，《最终幻想III．V》中也进行了不同程度的扩充和改良。仅“青魔法”一项，就有整整40个不同的技能。虽然大多数都是从《最终幻想V》和《最终幻想VI》中抄袭过来的，但却也不乏“レベル7ヘイスト”和“ゴブリンパンチs”这样的新面孔青魔法的登场。在保留“《最终幻想》系列”传统味道的同时，对一些新的幻想元素，《最终幻想III．V》中也进行了吸纳。如“伤害限界突破”这种反传统效果，在这款同人游戏中就可以通过“アルテマ”和“アルテマソード”等少数几个技能发挥出来。而作为游戏灵魂之一的武器装备，《最终幻想III．V》也下了不小的功夫。几乎所有的武器，都被设计了详细的独有数据。个别的武器还拥有单独的伤害计算公式和成长方式。而值得庆幸的是，全部武器都没有出现如《最终幻想X》中七曜武器那样没有技术含量、单纯一力降十会的现象。与不同的敌人交战，更换不同的武器，才是游戏中武器的使用特点。在饰品方面，游戏广泛地吸收各方面资料，力求尽善尽美。甚至还出现了像《最终幻想IX》一样，通过不同饰品的装备来改变召唤兽“カーバンクル”的召唤技能的设定。另外，在流行的收集要素方面，《最终幻想III．V》也下了很大的工夫。“怪物图鉴”和“音乐图鉴”的收集，无疑会令玩家的游戏时间被更进一步地谋杀。值得一提的是，游戏中的音乐都是一些来自于“《最终幻想》系列”的经典曲目。在最终BOSS战时，玩家还能意外地听到“《超级机器人大战》系列”的音乐。

作为一款原创同人游戏，《最终幻想III．V》在日本民间的影响力是非常巨大的。在wiki的日文攻略网站上，对于《最终幻想III．V》的攻略、系统、职业、道具、隐藏要素的研究相当详尽。甚至还有一大批研究低等级极限通关的玩家存在。这不仅说明了《最终幻想III．V》系统的完善，也证明了其在日本民间的人气。但是对于国内玩家而言，《最终幻想III．V》有一个不小的遗憾。它的运行系统必须是日文版的Windows2000/XP，否则游戏中就会出现类似于那美克星文的乱码。虽然可以利用“Microsoft AppLocale”这个程序转码工具消除乱码，但游戏的文字画面均会打上一些折扣。所以，若想体验这款经典原创同人游戏，暂时更换一下自己电脑的操作系统是一定要做的事。







叁 [同人游戏众生相]

在上一节中，笔者介绍了5款自己曾经体验过的同人游戏。尽管并不算详细，但这5款游戏却分别代表了日本、欧美、国内3个地区玩家的同人改造游戏的至高成果。其实，除了这些有口皆碑的同人改造游戏，在同人游戏的阵营中，尚存在着数量庞大的大众级改造作品。而同人改造游戏能够真正地被玩家所认识、所接受，正是得益于这些非经典同人游戏。成功的改造游戏虽然能够被玩家口耳相传地普及下去，但这样级别的同人作品毕竟属于少数。而我们平时接触最多的，还是那些只能满足一部分人心愿的大众级改造游戏。这些游戏的改造力度，通常都比较小，也谈不上如何的顾忌平衡性。但是却不约而同地强化游戏的可玩价值。它们的改造门槛也许很低，却因此而吸引了大批有想法的同人改造者的介入。

从玩家的视角来看，同人游戏无疑是充满新鲜感的，尤其是一些经典游戏的粉丝级玩家。因为，越是粉丝，才越能发现不足。正所谓，爱之深，恨之切。所以，当一款成功弥补不足的同人改造游戏出现时，最最激动的也正是那些狂热的粉丝。而对于普通玩家来讲，同人改造游戏的诱惑力并不算很大。但是体验与游戏母体不一样的乐趣，还是能够吸引它们的。而且，最重要的一点是，任何一个玩家都会有自己擅长或者喜爱的游戏。而当今的改造游戏种类虽不敢说包罗万有，但覆盖面相当广。几乎可以从不同的游戏类型中，吸收到粉丝。所以，单就玩家来说，无论是擅长何种游戏的玩家，都可以在同人游戏领域内找到适合自己的作品。这就奠定了广大玩家对同人改造游戏支持的框架。

此外，同人游戏基本上不存在时效性的问题。一般来说，当一款热门游戏发售一定时间后，它的热度必会下降。而同人游戏，在进行改造时，其游戏母体大多已经"降温"多时。再加上其针对的受众多是粉丝。所以，基本上不需要去考虑"游戏是否过时？"等问题。就像FC的《吞食天地2 之诸葛孔明传》，作为一款N年前的黄卡游戏，它早已经过时多年。但是，在一些国内的游戏论坛上，它的同人改造版游戏，至今仍是被粉丝级玩家激烈讨论的热门话题。在国内某个相关游戏版块中，《吞食天地2 之诸葛孔明传》同人改造版每日的帖子数量丝毫不弱于一些新发售的白金级游戏。仅此一例，就可以证明同人游戏在玩家心中那跨越时间限度的人气和影响力。

另外，大众级同人游戏改造切入点的五花八门，也是同人游戏受到玩家欢迎的因素之一。前面咱们曾经提过，玩家的口味是各不相同的，即使是一款再经典的游戏，也很难令所有玩家满意。但是，同人游戏能够很好地回避这个问题。而做到这一点的基础，就是和玩家之间的沟通。同人游戏在制作时，作者通常都会广泛地采纳玩家的意见，集思广益尽最大可能地完美自己的作品。即使是作者能力有限，不足以面面俱到。他们也会不断地更新自己的补丁，力求最大的成果。而针对不同的玩家口味，制作小组还会推出不同改造内容的同人游戏版本。从不同的切入点出发，来征服绝大部分的玩家。有的玩家喜欢逆天的爽快感，自然会有逆天版本对应他们。而有的玩家喜欢体验在高难度中挣扎的成就感和紧张感，也会有难度变态的版本供他们使用。这些都是正规厂商出品的游戏无法真正做到的。比如，街机游戏《名将》。在单打时，杂兵的数量少，攻击意识差。而随着联机人数的增加，游戏难度也会提升。当4人联机时，难度将提升到最大。杂兵数量会变得超多，BOSS的防御和HP也会明显提升，就连一些原本跑龙套的杂兵也会参与攻击。于是，一些追求高难度紧张感的《名将》玩家，都会将一款名为《名将 1V4》的同人游戏奉若经典。顾名思义，这款同人游戏的改造效果，就是实现在游戏单打时，也能出现4人联机时的游戏难度。正因为与玩家之间交流，才会改造出既令同人小组满意，又被玩家接受乃至追捧的同人游戏。所以，单就玩家来讲，同人游戏的可玩性极高，也非常人性化。有此两点，足矣！这已经构成了玩家对同人游戏喜爱的最大的一块基石。







在国内，同人游戏还有一个其他的涉足领域，那就是游戏汉化。这可以称之为很有中国特色的一种独立的同人改造行为。由于，中国游戏产业的特殊性，很大一部分舶来品游戏，都没有中文版本。民间的汉化组织也就因此孕育而生。他们在家用机、掌机，乃至PC游戏领域都做出过骄人的成绩。从技术角度来分析，这些民间汉化组织的作为，也属于同人改造的范畴。很多玩家能够自然地包容同人游戏的存在，和汉化游戏的存在，都有着密不可分地关系。

抛开玩家，再来看一下游戏厂商。通常来讲，游戏厂商都不会对同人游戏发难。第一，无论民间的同人小组实力如何出众，和正规的游戏厂商之间还是存在着很大差距的。也就是说，同人游戏的作者们，对游戏原厂商构不成实质上的威胁。目前为止，还很少出现同人游戏真正地超越原版游戏的情况。当然，一旦出现了这种情况，厂商们也是毫不留情的。无论是《Chrono Trigger：Crimson Echoes》的被迫终止，还是《最终幻想Ⅴ r》补丁链接的消失，都可以说明游戏厂商的辣手；第二，同人游戏的改造素材，有很多都是一些不被游戏厂商十分重视的二线游戏。即便同人小组能够点石成金，游戏厂商也不会产生尊严受损的尴尬。因为，基本上没有同人小组会公开和游戏厂商叫嚣叫板。游戏厂商对同人游戏也就睁一只眼闭一只眼，不予深究；第三，同人游戏中的一些构思，往往会给游戏厂商带来一些创意上的启示。厂商在推出续作游戏或者其他游戏时，可以将这些同人小组的创意直接拿过来使用。这等于同人游戏为游戏厂商制造了创意构思上的便利，游戏厂商也乐于看到这样的结果出现。

正因为同人改造游戏被玩家接受、被游戏厂商默许，所以它们才会在全世界范围内迅速地滋生成长。而作为它们缔造者的同人小组，一方面通过自己的实际努力，将他们的奇思妙想化为现实，与其他玩家分享。另一方面，他们也从自己的作品中获得了一丝成就感。这无疑是同人小组生存下去的动力。他们毕竟只是由互联网世界连结起来的民间组织，如果没有那份成就十足的激情，他们早已分崩离析。而玩家的反馈和肯定，又加重了激情的分量。这样就形成了同人改造游戏制作的良性循环。再以此为基础发展下去，就会产生同人改造游戏这种特色游戏的最大生存空间。

后记

如果说，电子游戏的诞生是计算机发展过程中的一个偶然。那么同人改造游戏的出现，就是偶然中的必然。在当今的计算机互联网时代，如果没有人去制作那些彰显个性的同人游戏，反而是一件不正常的事情。现代的人都充满压抑，也同样需要宣泄。同人改造游戏就是同人作者对自身情感的宣泄和表演，是一种展现方式独特的 Performance art。幸好，它被网络所传播，被玩家所接受。并在玩家的催动下，慢慢地繁衍着生息，不断地演绎着出人意料的奇迹，塑造着一个又一个被玩家口耳相传的经典。

同人改造游戏究竟能走多远，我们暂时无法确定。因为这其中牵扯到的相关因素实在太多。但可以肯定的是，即便同人改造游戏从我们眼前消失，我们也会铭记住那些曾经让我们眼前一亮的游戏，以及创造它们的玩家群体。至少笔者会这样。

文 Delphi&Drow 编 星夜 美编 NINA

卷尾特辑

危机下的领导力

天才的游戏制作者，充足的项目预算，万众期待的品牌，加上被证明行之有效的开发机制，任何拥有上述优势的团队，似乎已经将成功和荣耀收入囊中。有时玩家会不免揣测，坐在团队主管位置上的那个幸运儿，实在是轻松又惬意，纵使需要承担一些风险，最终也能名利双收。不过，内森·德雷克式的好运气，在现实中的游戏产业近乎奢侈。当游戏执行制作人在镁光灯下侃侃而谈时，他们在开发过程中所付出的艰辛、汗水甚至惨痛的教训却是难以言尽的。虽然不少人视游戏开发为“技术活”，但真正让技术“活”起来的却是无处不在的领导力。作为游戏制作团队的主管，至少要拥有两方面过硬的实力，其一是洞悉技术流变，能够驾驭整个游戏开发流程，其次，在处理各种纷繁复杂的人事问题时，不但要表现的游刃有余，还要维持人员与战略间的平衡。兼顾两者，就像同时左手画圆，右手画方，绝非易事。尤为重要的是，领导力不仅及于项目主管，也是团队其他成员实现有效自我管理的一种能力，顽皮狗副总裁 Even Wells 对此的解读是“称职，充满激情，要有主动求索的精神，能从每天的工作中得到灵感与快乐。”

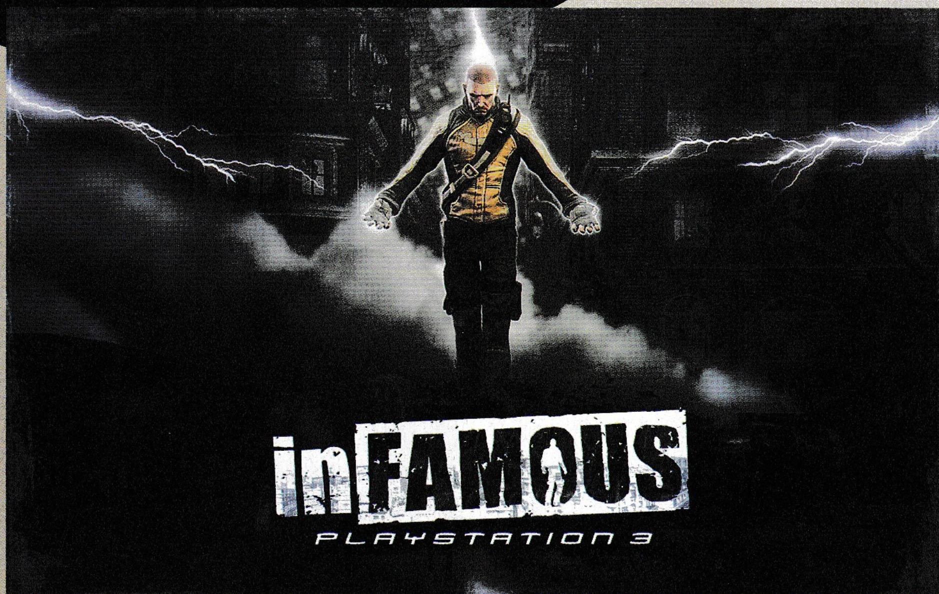
游戏的开发过程，总是伴随着各种各样的冲突、困难甚至是突发事件，虽然团队领袖并不能完全避免这类情况发生，但要在关键时刻施展卓越的领导力，迅速化解危机，使游戏开发重回正轨。在接下来的文章中，我们将为您展现发扬集体领导智慧的 Sucker Punch Productions，他们曾长时间深陷技术瓶颈，开发工作止步不前，是如何依靠小团队成功撬动了大项目。名不见经传的 Rocksteady 工作室凭借《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》在游戏产业声名鹊起，他们是怎样越过授权游戏的种种陷阱，并让苛刻审查的华纳兄弟与 DC 漫画公司心悦诚服？当 Chair Entertainment 决定利用虚幻 3 引擎打造一款在质量和销量上重新定义 XBLA 游戏的作品时，又遇到了哪些超乎想象的挑战？当危机降临时，并不是所有领导者都能带领团队杀出重围，EA 洛杉矶公司一款被寄予厚望，开发预算堪比好莱坞电影的游戏计划折戟沉沙，该项目的执行制作人在不少管理环节上都栽了跟头，最终断送了整个团队的努力与付出。《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的执行制作人 Sefton Hill 坦言“希望找到那个按下去就能解决所有问题的按钮，很多时候，这种想法本身就是个大问题。”

无名英雄

制作公司	Sucker Punch Productions
游戏平台	PS3
发行日期	2009 年 5 月 26 日
开发成员	55 人
开发时间	3 年半
开发预算	1000 万美元
代码长度	85 万行

微软、狡狐大冒险与集体领导，是 Sucker Punch Productions 不同发展时期的重要关键词。1997 年 10 月，一群从微软离开的员工在华盛顿州的贝尔维尤建立了 Sucker Punch Productions，紧邻位于雷蒙德的微软总部。

▼《无名英雄》的规模相当庞大，但制作成本却不是很高。



2000年他们同SCEA签署了独占协议，为PS2主机打造了卡通渲染风格的知名动作游戏“《狡狐大冒险》系列”，累计销量超过400万套。与众多小型游戏开发群体不同，Sucker Punch Productions由五位创始人建立，如今他们依然在这里耕耘，因此公司的开发文化非常强调集体决策与领导。虽然年长的Bruce Oberg在游戏业久负声望，但在公司内部，他只是五位创始人之一。Sucker Punch Productions保持竞争力的根本方式是管理者之间形成的互补、默契和共同成长。虽然他们都有自己的个性，也取得过不少耀眼的成就，但所有人都非常尊重规则，这是不少私人游戏公司容易忽略的，很多决定只是一拍脑门的结果，但在Sucker Punch Productions，重要的决策都要通过集体讨论和评议，这固然会让他们错过一些稍纵即逝的机会，但也让他们的发展步伐变得更稳健。


▶ Sucker Punch Productions的金牌制作人Brian Fleming。

正确的事情

Bruce Oberg说“在过去20年，我对诸如《黑暗骑士》这样的漫画兴趣丝毫未减，所以当我们知道要转移到一个新游戏平台(PS3)时，下意识的希望尝试一些不同以往的东西，不再局限于PG-13的内容。”这款被寄予厚望的游戏就是《无名英雄》，是Sucker Punch Productions历史上接手的最大规模项目。从一开始，他们就意识到要与那些拥有更庞大团队、更充足预算的游戏项目同台竞争。《无名英雄》中的帝国城，如同自由城般庞大、开阔、四通八达，每个角落都充满着丰富的细节与不同的景色。但节约成本始终是Sucker Punch Productions这样的小公司的“紧箍咒”，他们无力雇佣更多的模型、纹理艺术师，只能尽量创作那些可重复使用的素材。游戏的基本建筑模型只有18种，但是通过更换局部组件，比如招牌、装饰等，增加细节差异，使玩家在城市中穿行并不会感到厌倦。这种做法不但节约了成本，甚至创造了一个比预期更庞大、精彩的游戏世界。



跳跃与攀爬是《无名英雄》的核心游戏内容，此前，Sucker Punch Productions就在“《狡狐》系列”中成功运用了这些元素，因此他们认为在《无名英雄》中能够轻松做到。但事实上，为了制作一个完善的攀爬系统，他们的工程师花了近一年时间，不断摸索、尝试，又不断失败。为了确定帝国城哪些地方可以攀爬，哪些地方不能，开发团队走了不少弯路，公司创始人之一，担任《无名英雄》执行制作人的Brian Fleming坦言当时甚至“想到了前功尽弃”。制作组不得不采取最熟悉的解决方式，大家共同探讨，集思广益，最终找到了答案 设定攀爬点，好处是避免因为玩家操作水平的差异，影响游戏体验。主人公柯尔只要接近攀爬区域，操作上的微小失误会被系统自动补正，并不需要非常精确的操作，这一系统成为游戏中表现最好的部分。虽然为这一特性花了如此多的时间，开发团队上下还是觉得非常值得。

Sucker Punch Productions对于市场宣传的态度比较冷淡，以往只是被动的接受，交由SCEA的市场部门打理。而在《无名英雄》的开发过程中，他们却主动出击，与SCEA市场部密切合作，从玩家的需求角度，调整游戏的细节内容。比如当游戏初步成型后，SCEA市场部门员工的试玩反馈却并不乐观，“这是一个超级英雄的故事，但是他的超能力不够炫”，游戏当时采用了一套类似射击游戏的弹药系统，消灭敌人，他们会掉落不同颜色的弹药，用来补充柯尔的超能力。开发团队的初衷是，通过控制掉落弹药的种类与数量，来限制玩家频繁使用过强的超能力，但也使得游戏的爽快度大减。参考了上述意见，制作团队最终锁定了“电流”，因为它不仅具有很酷的视觉效果，而且可以延伸出丰富的能力。

错误的事情

在PS2游戏《狡狐大冒险3》制作完成后，Sucker Punch Productions本来有充裕的时间对PS3进行摸索和熟悉，但他们显然低估了次世代游戏开发的技术难度。当制作团队意识到狡狐的引擎需要彻底改写，才能适应PS3的硬件环境时，开发进度已经严重落后了。在《无名英雄》正式启动后的10个月，Sucker Punch Productions甚至没有一个打造成型的引擎。这不仅意味着游戏根本不可能按照原定目标交货，甚至极有可能胎死腹中。制作团队在游戏策划阶段，并没有找到太多新奇的点子，只知道这是一个超级英雄的故事，发生在一座黑暗、庞大的城市，并且将是一款T评级的游戏。于是制作团队不得不盲目出击，抽调了不少人手，将很多精力用在制作漫画风格的过场，眩目的超能力效果上，但却忽视了《无名英雄》首先是一款动作游戏，这让他们走了太多的弯路。Bruce Oberg直言不讳的表示，当时的《无名英雄》看起来“非常糟糕”。

Sucker Punch Productions的创始人之间也产生了分歧，工作进度几乎原地踏步，在这种危机时刻，领导力的作用就凸现了出来。五位创始人闭门进行了十余个小时开诚布公的交流，最终达成了共识。在此后内部的集体会议上，Brian Fleming重点讲到了“弹性”——调整和适应开发变革的持续能力，它将日益成为竞争优势的主要驱动因素。在他看来，一个真正具有弹性的团队，能够更为清晰的处理机遇与风险，并作出有效和迅速的应对。首先，如实向索尼通报目前的开发困境，需求技术支持。此外，更改游戏原定的三年开发周期，延长6个月时间，此前Sucker Punch Productions出品的游戏从未延期，这也是他们深感骄傲的成绩之一。在具体游戏设计方面，罗列一份完整的优先度名单，将那些不影响游戏体验的环节置后，优先制作《无名英雄》的核心内容。公司的另一位创始人Nate Fox事后感叹说“如果按照当初的计划，我们创造的很可能是一款普通的游戏，但现在《无名英雄》有了脱胎换骨的变化。”


▲ Sucker Punch Productions创始人之一Bruce Oberg

《无名英雄》的另一处缺陷在于近战格斗系统表现不佳，敌人AI缺少变化，开发过程中，制作组也意识到了这个问题，于是他们采取了一种很讨巧的解决方案 使AI敌人自动远离那些靠近的玩家，强迫玩家进行中距离的战斗，但这种方式显然不能令人满意。虽然后来开发团队试图完善AI系统，但是某些场景的近战格斗还是削弱了玩家的战斗体验。此外，游戏任务和故事结构还有精简的空间，但Sucker Punch Productions始终担心玩家会认为游戏流程过短，因此没有删除一些不连贯的任务。总的来说，由于前期遭遇的技术挫折，导致《无名英雄》缺少足够的润色时间，这款游戏本该更加出色。透过这段经历，使Sucker Punch Productions变得更加成熟，Bruce Oberg表现公司传统的开发文化也需要进行一些调整，不过，Sucker Punch Productions仍然要坚持适度的规模，避免盲目成长，"管理的最佳效果，是让每一名员工不断积累经验，变得更默契，能够直面开发过程中的各种挑战。"

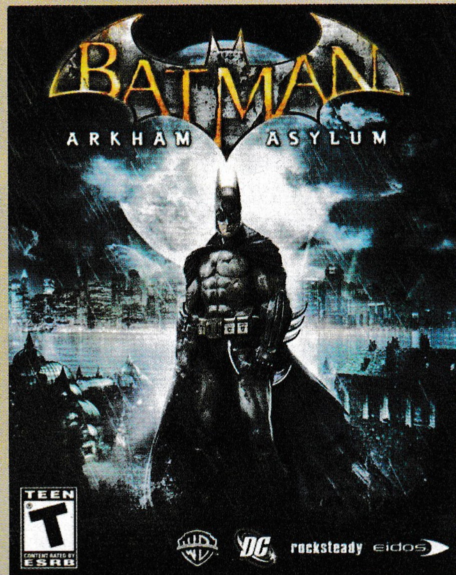
开发总结

截止到2009年10月，《无名英雄》的全球销量突破120万套，打破了Sucker Punch Productions以往作品保持的销售记录。更重要的是，PS3平台诞生了一名新的超级英雄，未来的故事着实令人期待。当被问及《无名英雄》的主人公柯尔与蝙蝠侠，哪个角色更强时，游戏开发主管Nate Fox笑着回答 "柯尔比蝙蝠侠拥有更多的战斗能力，蝙蝠侠是老牌英雄，如果两个人能够较量一番，那真是太有趣了。"

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

制作公司	Rocksteady Studios
游戏平台	PS3/X360
发行日期	2009年8月25日
开发成员	83人
开发时间	2年
开发预算	未知
代码长度	未知

不少知名游戏开发商对电影或漫画授权游戏持退避三舍的态度，除了授权费用高昂、受众存在局限性、成功范例较少等因素之外，主要是因为授权作品，大多已经在其他媒介上取得成功，有自己成熟的框架和风格，改编成游戏可供发挥的空间并不大。事实上，版权所有方出于各种考虑，往往会在游戏开发过程中施加诸多限制。不过，当Eidos询问Rocksteady制作室的主管Sefton Hill是否愿意开发一款蝙蝠侠游戏时，他立刻给出了肯定的回答。这家2004年12月在伦敦成立的游戏制作公司，此前惟一一部作品是主视角射击游戏《混沌都市 骚乱回应》(Urban Chaos ：Riot Response)，它给玩家留下深刻印象的内容，就是故事主人公T-Zero警长使用的那个坚不可摧的盾牌。没有次世代游戏开发经验，当然也没有制作授权游戏的经历，他们是如何打造史上最成功的超级英雄游戏？又是如何与咄咄逼人的版权方华纳兄弟和DC漫画公司相处的？心情颇佳的Sefton Hill笑着说 "此前我们的关系，就像一个需要填满的大洞，但现在这个洞已经不存在了。"



▲《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》是史上评价最高的超级英雄题材游戏。

正确的事情

与Sucker Punch Productions的故事正相反，Rocksteady制作室很早就启动了次世代开发技术的研究工作，在《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》正式立项前，他们已经在虚幻3引擎身上挖掘了一年多时间，所以游戏的两个版本都保持着很高的画面水准，制作周期也只花了两年时间。有趣的是，2006年Rocksteady制作室正在构思一款融合战斗与潜入系统的次世代游戏，刚刚从华纳兄弟和DC漫画公司获得蝙蝠侠版权的Eidos对它的概念和创意都很满意，于是向Rocksteady制作室发出了邀请。Sefton Hill直言不讳的表示 "除了《乐高蝙蝠侠》和当年NES上少数几款作品，市面上充斥着太多粗制滥造的蝙蝠侠游戏，他们都太烂了，(我们)没有明确的参考对象或可供超越的目标，因此只能与自己赛跑，让普通玩家和蝙蝠侠爱好者们都能感受到强烈的共鸣。"

由于《蝙蝠侠前传2 黑暗骑士》在全球范围内取得的辉煌成就，华纳兄弟和DC漫画公司的胃口被吊的很高，希望打造一款同样成功的游戏，但是针对内容变动和再创作的问题，反而变得比先前更加严格、谨慎。蝙蝠侠不能杀戮是基本原则之一，开发团队也认同这一点，因此放弃了传统的射击游戏模式，引入了大量潜入和格斗元素。开发团队中有不少铁杆的蝙蝠侠爱好者，还有一些人则是通过电影了解蝙蝠侠。于是，如何设计小丑成为大家争论的焦点之一。其实，《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》完全基于漫画改编，与蝙蝠侠电影联系不大，但是希斯·莱杰塑造的小丑形象实在深入人心，最后还是Sefton Hill为游戏开发定下了基调，游戏要还原漫画中真实的小丑形象。不过通过此番争论，让他清晰的意识到 "如果想要成功，(这款游戏)不仅要成为最好的蝙蝠侠游戏，它的核心系统还能与市面上其他大作一较短长。"

出人预料的问题接踵而至，以往版权方只会在游戏推出前，进行一次内容审查，但是在《蝙蝠侠前传2 黑暗骑士》开发过程中，华纳兄弟和DC漫画公司专门派遣了品牌经理，定期审查游戏进度，避免游戏出现违背蝙蝠侠世界观的内容。比如小丑变身后的形象设计，同

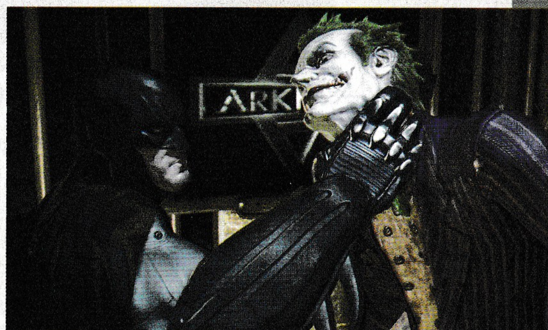


■ Sefton Hill（中）接受IGN记者采访。

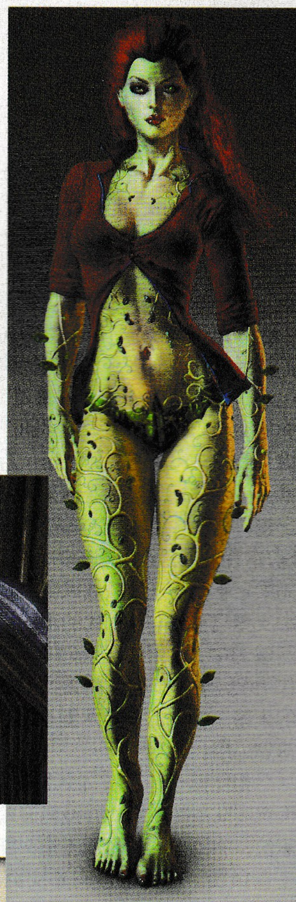
稻草人最后一次作战，玩家会看到陷入不同状态的蝙蝠侠，这些细节都成了双方争论的焦点，游戏制作因此变得磕磕碰碰。对此，Sefton Hill一方面据理力争，不断强调从漫画到游戏载体的变化，必须要做出有针对性的改变，才能使游戏脱颖而出。在坚持原则的同时，他也会尝试与对方不断沟通,加深信任。对于某些争议内容，开发团队会先行开发，最后用实际效果来说服对方。当然，授权游戏开发也具有一定优势，比如游戏剧本由蝙蝠侠系列知名作家Paul Dini操刀，蝙蝠侠动画的配音演员们，也为游戏中的蝙蝠侠、小丑和小丑女等角色配音。

蝙蝠侠拥有强大的力量，但并非传统意义上的超级英雄，他的内心深处有着黑暗而脆弱的一面。《阿克汉姆的疯人院》营造了一个真实可信的角色与游戏环境，不仅是技术环节，在节奏、角色刻画、叙事技巧、镜头转换等细节表现同样出色。与稻草人的三场战斗最为玩家称道，Sefton Hill透露，制作组很多成员都很惧怕稻草人，因为在梦境中，人们往往会直面更真实的内心需求，也是人最脆弱的时候。无论是小丑在广播中的自言自语，恰到好处的过场，还是利用隐藏道具解开角色介绍，记录着阿克汉姆疯人院历史的石板，游戏真正促使玩家为了探索整个蝙蝠侠世界而深入挖掘。游戏开发过程中遭遇的最大挑战莫过于战斗系统的设置，制作组希望操控简单但充满乐趣，玩家需要做出的动作只有攻击或反击，九种截然不同的攻击方式带来了多样变化，蝙蝠侠的战斗风格就是以静制动，很考验玩家的反应。有趣的是，制作组曾考虑过多个方案，包括战神的QTE系统，而目前使用的则是第三号方案。


▲开发团队主管Sefton Hill。



▲蝙蝠侠和小丑的宿命对决。


▲性感而致命的毒藤女。

错误的事情

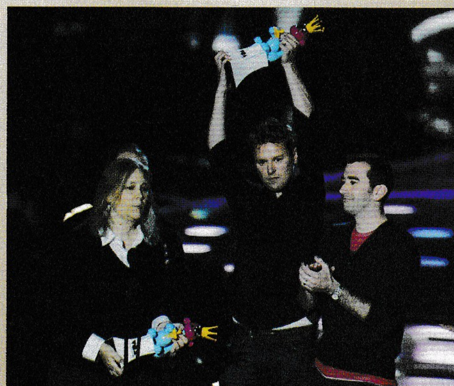
“《蝙蝠侠》系列”漫画的作者之一兰德里·沃克尔表达了对《阿克汉姆疯人院》的不满，他认为游戏中的蝙蝠侠战斗方式并不合理，而且“蝙蝠侠根本不可能中枪……因为他是蝙蝠侠。”对于这段评论，Sefton Hill认为这恰恰反映出外界对游戏的互动性缺乏了解，在游戏开发过程中也留下了一些遗憾。比如阿克汉姆疯人院汇聚了大多数蝙蝠侠的宿敌，这些角色之间或许可以发生互动，制作团队本来想在这方面做出一些尝试，不过由于授权问题，最终只能作罢。作为以往蝙蝠侠游戏标志性的内容，《阿克汉姆疯人院》并未涉及飞行（非滑翔）和驾驶元素，有关这个部分，制作组曾进行多次讨论，普遍认为驾驶系统需要太多时间调试，虽然游戏开发本来就是坚持与妥协并存的过程，但这项决定还是让游戏有些失色。此外，潜入与战斗两大系统并未实现真正融合，游戏最终BOSS战更像是几场杂兵战，令人感到意犹未尽。

开发总结

《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》全球累计销量超过250万套，且被吉尼斯世界纪录收录为“史上媒体评价最高的超级英雄改编游戏”，Rocksteady制作室因此荣获Spike TV颁发的年度游戏公司大奖。面对这些铺天盖地的荣誉，保持平静的Sefton Hill更在意另外一个事实 凭借卓越的表现，他们最终赢得了华纳兄弟和DC漫画公司的尊重与信赖，在接下来的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院2》的开发中，他们将获得此前梦寐以求的更广阔的发挥空间。

未知海域2 纵横贼道

制作公司	Naughty Dog
游戏平台	PS3
发行日期	2009年10月13日
开发成员	90人
开发时间	2年
开发预算	未知
代码长度	90万行


▶顽皮狗开发团队凭借《未知海域2》席卷全球各大奖项。

随着全球百家游戏媒体评选《未知海域2 纵横贼道》为年度最佳，围绕这款游戏的赞美合唱曲的音调无疑会变得更加高亢。顽皮狗的点金之手让游戏在各方面大幅超越前作，跻身经典的行列，而这一切或许在《未知海域1》开发完成后就已经注定了。在前作推出后不久，顽皮狗召开了一次全体员工参加的会议，议题只有一个“是什么成就了《未知海域》，我们试图定义怎样的角色与世界？”大家很快达成了一致，并罗列出一份清单 风趣，富有魅力的角色，令人流连忘返的场景，过瘾的动作元素等等。随后顽皮狗副总裁Even Wells又抛出了另一个问题，“我们在续作中首先要加强的内容是什么？”讨论由此变得激烈起来，大家各抒己见，甚至针锋相对，最终得到的答案是 《未知海域1》缺少让人铭记的精彩瞬间，那是真正动人心魄的场景！

正确的事情

顽皮狗多年来一直在重复的事情，除了打造优秀的游戏作品，还不断抬高PS系游戏的技术水准。在《未知海域2》开发伊始，他们耗费大量时间和精力设计了一套系统，当德雷克与同伴快速移动时，周围环境会呈现出相应的变化，不仅是光影效果，还涉及到物理表现，这个系统会呈现给玩家逼真、难以想象的体验。比如被全球玩家盛赞的火车场景，以往游戏主要是火车移动，周围的背景就像一块静止的幕布，而在《未知海域2》中，整个环境都是动态的，随着火车的移动而变化着，据悉该系统未来将应用在其他第一方游戏作品中。毫无疑问，场景设计是《未知海域2》的重中之重，每个大型场景，都要花费顽皮狗数周时间，这在过去是难以想象的，而他们的宗旨是，如果它不能让玩家感到兴奋，就要果断删除。顽皮狗几乎重写了前代的游戏引擎，在《未知海域2》中，SPU的性能被100%的激发起来（前作70%的SPU性能闲置），从而分担了GPU的大量工作，这项技术据悉将在《战神3》中得到运用。



▲《未知海域2》的多人模式留下了不少遗憾。

相比前作，开发团队扩充了20余人，与传统团队架构不同，并没有设置执行制作人的职位，不同部门由游戏主管、创意主管与艺术主管负责，他们直接向顽皮狗的两位联合副总裁Evan Wells和Christophe Balestra汇报，减少了中间管理环节，提高了决策效率。有趣的是，制作团队的所有成员都肩负着不同的开发任务，甚至Evan Wells本人也要参与游戏具体设计、美工方面的工作。顽皮狗还抽调公司的精兵强将组建了脚本小组，专注于营造电影般的运镜和叙事技巧。整个游戏开发过程，Evan Wells的管理哲学几乎无处不在，在他看来，要结合员工的背景与专长，激励他们做得更好，将他们放到团队中正确的位置，并发挥最大的作用，将不同的员工纳入整体规划之中，非常考验团队主管的大局观。而在某些具体的工作上，Evan Wells则希望“我的团队能够展现出比我更专业的观点和技能，并有勇气指出公司决策的错误。”



不要以为Evan Wells只是口头说说，事实上，一些顽皮狗员工提出了很尖锐的意见，并由此引发了制作团队深入的争论——《未知海域2》是否应该继续保持线性流程？无论是线性还是非线性游戏，本身没有优劣之分，但欧美游戏界更青睐后者也是不争的事实。虽然顽皮狗擅长制作故事驱动类型的作品，不过《杰克与达斯特》的后几作同样拥有开放式的架构。在《未知海域2》中，玩家走的是一条预设好的道路，扮演的并非自己，而是内森·德雷克，任何言行或选择都要遵循德雷克本人的性格特征。如今不少游戏开发商竭力满足玩家的需求，让他们做想做的事，而顽皮狗却在创造一个标准的线性故事，并且不希望玩家对故事本身施加影响。对此，Evan Wells的看法是，《未知海域2》最适合线性架构，而顽皮狗可以将它发挥到极致。

事实上，作为游戏主人公，德雷克始终是一个令人信服的角色，他的很多反应或选择，会让不少玩家产生共鸣，你会欣赏这个角色，渴望了解他更多的故事。在火车坠毁的章节中，德雷克的冒险陷入了低谷，他身受重伤，与朋友走散，于是他很自然的想到了撒手不干，但最终艾莲娜说服了他继续前进。尽管这里只有短短几句对话，但是制作团队反复润色了一周时间，Evan Wells解释说“没错，很多游戏中英雄都会义无反顾的去冒险，玩家们早已习惯了，但这不符合人性，德雷克冒险的动力是什么？必须给出令人信服的回答，我们从未想过塑造无私的德雷克。”《未知海域2》的人物，大都性格特征鲜明，富有层次感，即便职业相同，有些人也会有自己的原则与正义感，这就是克洛伊和弗林的本质区别。

《未知海域2》的游戏节奏控制的非常出色，同样得益于顽皮狗艰苦卓绝的努力，开发团队经常会问自己一些问题，对话是否太冗长？战斗会不会有些拖沓，过场动画是否削弱了游戏体验？然后不断的进行调整。在西藏村庄章节中，此前游戏一直处于紧张的战斗、坠车和逃亡，在这里游戏节奏明显变慢，气氛宁静而祥和。虽然德雷克听不懂村民的藏语，但整个环境还是让玩家流连忘返。这一安排的精妙之处在于，可以与此后被摧毁的村庄产生强烈反差，激发玩家愤怒的情绪。更重要的是，这是一个绝佳的情感交流过程，让玩家能够更好的观察德雷克。与村民握手，或是拍拍牦牛的屁股，这一场景耗费了制作团队大量的时间和精力，仅次于香巴拉和火车追逐战。Evan Wells强调说“如何真正完善一个场景？不仅是找到一些贴图错误，而是要深入其中，发现所有与场景格格不入的细节。”

错误的事情

增加多人游戏内容是对顽皮狗的巨大挑战，开发团队在每周的周一、周三和周五下午两点半都会举行大部分员工参加的联机竞赛，并在赛后给出自己的反馈。相比单机游戏深厚的制作经验，顽皮狗对多人游戏的把握欠缺火候。比如单人游戏的近战系统很出彩，但在多人游戏中却显得难以施展。《未知海域2》中最受欢迎的联机合作任务，为制作团队积累了宝贵的开发经验，Evan Wells表示今后将在这方面继续深入挖掘。或许唯一令顽皮狗感到尴尬的事件，是《未知海域2》中加入的Twitter功能，游戏会自动将玩家最新的对战信息和成绩上传到Twitter与好友分享，但这种单调、刻板且不断发送的方式，会让一些用户感到厌烦。尤其是当好友数量众多时，甚至还会带来一些不必要的麻烦。因此，顽皮狗在游戏正式发售前，决定暂时中止该功能。直到去年11月中旬，才通过补丁升级的方式，部分恢复了该功能。



▲顽皮狗副总裁Evan Wells（左）和Christophe Balestra。

开发总结

技术的顽皮狗？亦或是魔法师顽皮狗，在这些琳琅满目的前缀修饰中，少不了独具慧眼这一形容词。所谓眼光，并非是在好与差中进行选择，而是能够放弃好的，去发现更好的。顽皮狗深知自己的优势所在，也相信线性游戏还有大量可供深入挖掘的空间，《未知海域2》所取得的令人惊叹的成就，建立在雄厚的硬实力基础之上，也是顽皮狗审时度势的结果。


■世外桃源香格里拉的美丽令人震撼

暗影恐惧

制作公司	Chair Entertainment
游戏平台	X360
发行日期	2009年8月19日
开发成员	9人
开发时间	18个月
开发预算	350万美元
代码长度	未知

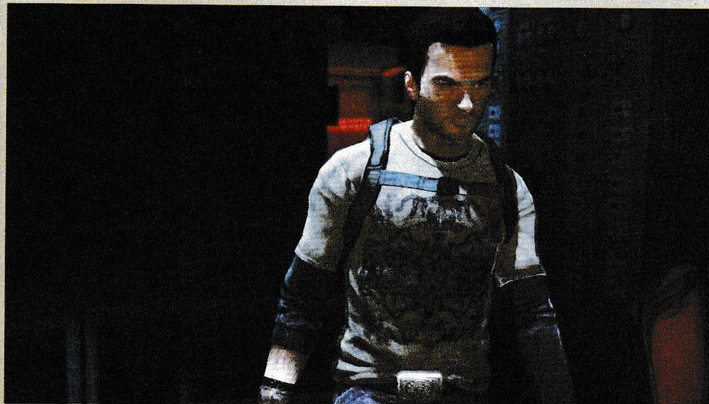
随着《暗影恐惧》粉墨登场，不仅宣告XBLA游戏达到了新的高度，也预示着沉睡已久的卷轴游戏类型的复苏。2008年Epic Games正式收购Chair Entertainment，后者马不停蹄的利用虚幻3引擎，打造了自己的第二款XBLA游戏作品。《暗影恐惧》在发卖首日就基本收回了投资，在2D卷轴游戏3D化的征途中迈出了坚实的一步。无论是潜力无限的XBL平台，还是卷轴游戏历久弥新的价值，Chair Entertainment开发主管Donald Mustard总能在别人忽视的领域捕捉到新的机会。《暗影恐惧》根据畅销科幻小说《帝国》改编，讲述了主人公Jason Fleming与神秘的武装组织战斗，在地下基地搭救被绑架的女友，最终成功挽救了旧金山的命运。如果说一开场，Jason Fleming还是一名手持手电的普通市民，那么在游戏后半段，他已经成为一名不折不扣的生化战士。

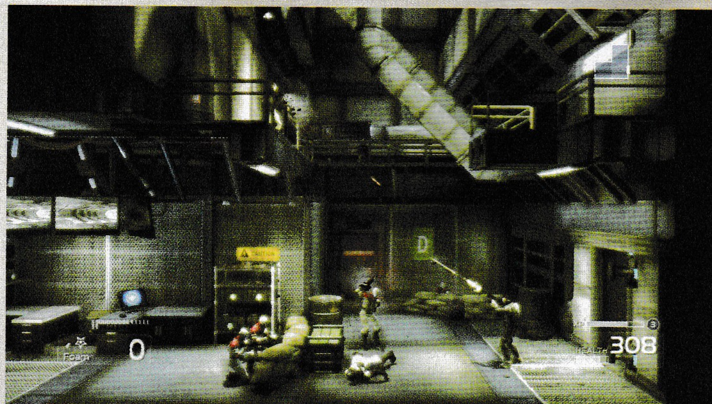
正确的事情

Donald Mustard非常认同Cliff Bleszinski提出的一种观点“视角决定游戏类型”，从《暗影恐惧》的整体结构看，横向卷轴无疑是最适合的游戏类型，尽管这类游戏早已风光不再，但Donald Mustard坚信自己的九人团队能够创造出真正吸引玩家的作品。游戏开发之初，整个开发团队并不急于启动项目，而是尝试了多款《银河战士》、《恶魔城》系列游戏，深入了解游戏的精华部分，分析上述作品存在的缺陷，然后他们在方格纸上设计了游戏的基本框架，包括人物需要跳多高，跑多快，应该拥有怎样的能力。Donald Mustard认为，这种“纸上谈兵”的开发模式很适合小型团队，不但节约成本，也有助于员工们进行头脑风暴，最终80%的纸上内容都被保留在游戏中。《暗影恐惧》不仅实现了从2D到3D的平滑过渡，而且加入了真正的物理和重力效果。开发团队在处理操作问题时表现出兼而有之的智慧，虽然游戏本身是全三维世界，但玩家操控的人物只能在两个方向进行二元移动，结合自动瞄准功能，游戏的整体操作给人感觉相当舒适。

《暗影恐惧》拥有令人眼花缭乱的武器库，除了传统攻击武器之外，还有辅助移动的钩索，可以阻挡敌人或起到“垫脚石”作用的固化凝胶枪，玩家通过不断的战斗、探索可以持续强化主角的能力。《银河战士》中的萨姆斯通常要用炸弹炸开隐藏有道具的墙壁，而在《暗影恐惧》中，Donald Mustard充分发挥了手电的妙用，玩家利用手中电筒的灯光，不但能够找到各种物品道具，还能发现隐藏的暗道。游戏设置了一种蓝色的指示线，提示玩家下一步该到哪里去，不过制作团队在测试中发现，玩家会习惯性的遵循蓝线采取行动，导致整个游戏进程变的僵化，所以他们将蓝线改为可选项目。Donald Mustard解释说“我们不想让游戏变成一款搜寻蓝线的作品，它能为你指明大概的方向，然后你要主动思考如何达成目标。”比如蓝线会指引玩家通过一道门，但是目前却无法打开它，需要使用手雷才能炸开大门。《暗影恐惧》并非是一款一味向前的游戏，很多时候玩家要走回头路，寻找特定的道具或武器。

领导一支9人开发团队，Donald Mustard每天的工作可谓事无巨细，甚至需要直接参与编程、美术和游戏设计等截然不同的工作。他认为自己不是那种发号施令的人，更愿意同员工一起战斗在开发第一线。虽然缺乏专业管理经验，但Donald Mustard在职业生涯中积累了不少心得，“作为团队的主管，并不需要特别精通某项技术或开发环节，但应该在程序、设计、美工等方面多多少少有一些涉猎。”如同一家公司的CEO，他无法替代会计或工程师，但可以发现财务漏洞和技术缺陷一样。此外，拥有广阔的视野固然很重要，但同时任何美好的想法或蓝图，都需要通过快而准确的行动来实现。“埋头做事情，专注于最重要的几件事，这就是我们的开发信条。”Donald Mustard总结说。


▲《暗影恐惧》的主人公Jason Fleming。



▲《暗影恐惧》是Xbox LIVE上最出色的下载游戏之一。

错误的事情

由于制作团队人手有限，《暗影恐惧》的部分测试工作交由Microsoft Game Studios负责，Donald Mustard甚至叫来了自己两个8岁和10岁的儿子参与测试工作。然而事与愿违，《暗影恐惧》的试玩版爆发了严重BUG，在特定时机，玩家只要退出游戏，重新读取最近的纪录，就可以将游戏一直进行下去。虽然不能获得成就，且因为存在另一个恶性BUG无法通关，但它还是对《暗影恐惧》的销售产生了不良影响。这一事件对Donald Mustard而言，无疑是一个教训，如今他开始大力着手扩大公司规模，建立专门的游戏测试团队。《暗影恐惧》项目上赚到的钱，几乎都被他投入到招募新员工上。虽然游戏还存在一些隐藏通道难以被发现、结局略显潦草等不足，但《暗影恐惧》毫无疑问为下载游戏树立了一个新的标杆。



▲创意主管Donald Mustard。

开发总结

《暗影恐惧》的首周销量超过20万套，刷新了XBLA单周游戏的销售记录。对一直深耕细作的Donald Mustard而言，XBL无疑是表现自己的最佳舞台。“在未来几年，数字下载模式会变得更成熟、更受欢迎……这份工作令人非常兴奋，尤其这个领域本身还是如此年轻和富有开创性，我很期待看到十年后会出现怎样的电子娱乐产品，希望届时我还能做出一些贡献。”



泰伯利亚

2008年底，EA Los Angeles总经理Mike Verdu发布了一封公开信，“我要心情沉重的宣布，即日起有关《泰伯利亚》的一切开发工作都将终止。在与EA Games的负责人Nick Earl和Frank Gibeau磋商后，我们得出了一致结论，无论投入多少时间和开发资源，《泰伯利亚》也无法达到我们所期望的产品质量。在游戏设计之初，就遭遇了大量基础层面的设计挑战，我们努力解决这些问题，但是并未成功。游戏的表现既无法达到公司的心理预期，也无法让玩家们感到满意。”这封信件宣告了战术团队射击游戏《泰伯利亚》的死亡，制作团队大部分成员被裁撤，而这项耗资巨大计划的中途夭折，对EA Los Angeles也造成了沉重打击。一部分被解职的员工愤怒的在网络上发表各种言论，指责的焦点集中在《泰伯利亚》的执行制作人Chris Plummer身上。塑造像《泰伯利亚》这样一款全新类型的游戏作品，需要过人的魄力和信念——以及与之相配的开发实力，症结也在于此，Chris Plummer的领导力以及部分中层主管的能力，显然不堪承担这一重担。

制作公司	EA Los Angeles
游戏平台	PS3/X360
发行日期	取消
开发成员	80人
开发时间	4年
开发预算	未知
代码长度	未知

正确的事情

《泰伯利亚》的失败教训足以载入游戏开发教科书，但是它依然具有一些正面意义，制作团队在某些方面的理念与举措，值得同行们的借鉴。作为一款采用《命令与征服》故事背景的越肩视角团队战术射击游戏，整部作品都围绕着小队战术系统展开。主人公韦加将率领麾下的多支包括士兵、车辆、机甲与飞机的精锐部队，同敌人在战场上进行激烈厮杀。《泰伯利亚》意图实现战斗与战术的真正统一，玩家不再是孤胆英雄，而是指挥着大量AI部队的指挥官，无论是控制规模还是战术系统，《泰伯利亚》的野心超越了市面上大多数小队战术游戏。游戏核心系统的主要设计者，执行制作人Chris Plummer强调说“我们希望玩家感受到自己是一支军队的统帅，你需要做出决定，你需要制定战术，你需要指挥属下甚至直接参与战斗。在战斗过程中，指挥官必须能够接受牺牲甚至是必要的损失，为了战役的胜利，这是必须正视的代价，我们认为这一设计更接近于战争游戏的本质。”



■《泰伯利亚》中玩家可以控制大量机甲单位。

在推动技术进步方面，制作团队同样表现的不遗余力，他们与卢卡斯影业旗下的天行者音效合作，共同研制了自适应环绕音效体验（Adaptive Surround Experience，简称ASX）。这项音频技术，可以充分模拟声音在现实环境中的真实效果，针对不同的场景或事件，由电脑实时决定整体音频应该如何输出，帮助玩家更好的融入游戏的虚拟环境，体验到更加逼真的声音效果。在市场推广方面，EA Los Angeles也经过了精心谋划，《命令与征服3》取得了全球销量2百万套的优异成绩，《泰伯利亚》的故事被设定在《命令与征服3》结局的10年后，剧情的连贯保证了足够吸引爱好者们的眼球。此外，他们还专门为《泰伯利亚》的主人公推出了一部游戏小说，可谓做足了预热工作。

错误的事情

虽然不少玩家对EA量产化的游戏开发策略颇有微词，但EA作品的整体素质还是在水准之上的，《泰伯利亚》使用虚幻引擎3，由缔造《荣誉勋章》系列的EA Los Angeles亲自操刀，为何还会“遭遇大量基础层面的设计挑战”呢？简单的讲，仅有伟大的创意，而缺乏实现它的有效路径，最终结果只会迷失在海市蜃楼般的想法中。《泰伯利亚》的核心系统更像是射击游戏和即时战略游戏的结合体，玩家争取战争胜利的武器，不仅是手中的枪械，还有麾下的大批士兵、车辆和飞机，能够让这一复杂系统顺畅的运转，不仅需要一流的AI表现，还要有便捷、高效的操控界面，可惜在这两个方面，EA Los Angeles始终无法找到合适的解决方案。AI只能按照预设的内容行动，无法实时配合玩家的指令，在复杂的战斗场景中，玩家双方控制的大量AI单位，就像只会攻击和防御的“木桩”。制作团队花大力气设计的主视角控制界面和任务战略地图系统，虽然富有战术深度，但严重拖慢了游戏节奏。比如在游戏中，玩家要采集泰伯利亚矿用以训练更多的士兵，即时战略游戏司空见惯的资源系统，在射击游戏中却难以获得施展空间。

由于大量核心问题亟待解决，因此制作团队不得不删减其他内容，避免影响游戏正常的开发进度。众所周知，命令与征服系列讲述了GDI和Nod两大军事组织间无休止的战争，但是《泰伯利亚》的多人游戏只允许使用GDI阵营，火爆的两大阵营冲突变成了匪夷所思的“内部训练赛”，这项决定固然节约了游戏平衡的时间，但也伤透了命令与征服爱好者的心。即使如此，游戏依然没有逃脱延期的命运，上市日期从2008年年底推迟到2009年，而当玩家再次听到有关《泰伯利亚》的消息时，却是游戏宣布取消开发的噩耗。除了游戏设计方面难以逾越的障碍，制作团队也深陷管理混乱的局面，过于庞大的制作人和中层管理者队伍，让很多决策和工作变得日益官僚、效率下降，底层开发人员的创新得不到应有的反馈和支持，一名设计师甚至要向五名管理者汇报工作。



▲《泰伯利亚》执行制作人Chris Plummer在媒体面前侃侃而谈。

制作团队缺少那些真正能够驾驭大制作的设计人员，很多成员资历平庸，能力有限，比如某位设计师，只参与过《光环》某个任务的制作，便被委任为《泰伯利亚》项目的主管之一。执行制作人Chris Plummer被一些员工称为“帅哥制作人”，这显然不是褒奖，很多人质疑他除了了解市场和懂得怎样应对媒体之外，并没有足以支撑整个开发团队运作的管理经验。他的管理风格可以概括为“无所作为”，日常除了与几名主管会面，听取他们的工作进度，就是下达各种命令，但很少进行具体解释，也不愿与团队其他成员进行广泛接触。当然，避免对下属员工进行“微观管理”，固然可以营造开放的工作氛围，但在游戏开发陷入僵局，整个团队士气低落时，身为执行制作人的Chris Plummer应该挺身而出，带领大家走出低谷。但是他始终没有适应一个团队主要管理者的角色，在错综复杂的管理环境下，他只是将注意力放在那些可以量化的工作流程上，而忽视了整个团队的心理状态和具体困难。此时真正需要的，不是数字上的回升，而是管理水平的提升。

就像是游乐园的过山车，领导者坐在最前排，自然会先于他人看到前面的状况，先于其他人经历高峰或低谷，使得他们可以预先做出反应，采取具体措施应对将要遭遇的困难。但是此时，坐在过山车后排的员工可能才刚刚经历低谷，与领导者所处位置的差异，往往会导致他们无法清晰的理解，正确的贯彻相关的政策或方案，如果此时不进行开诚布公的交流，这种信息不同步的现象会影响到整个团队的运作。Chris Plummer“关门闭户”的领导风格，加上忽视团队情绪变化的败招，一再错过从根本上挽救《泰伯利亚》命运的机会，最终的悲剧结局也就变得不可避免。在影响游戏开发的诸多潜在风险中，管理失败付出的代价可能是最大的。读完这段故事，我们或许会对那些在执行制作人位置上表现的游刃有余的人们，怀有更多的敬佩之情吧。



■项目管理不当是《泰伯利亚》难产的主要原因之一。

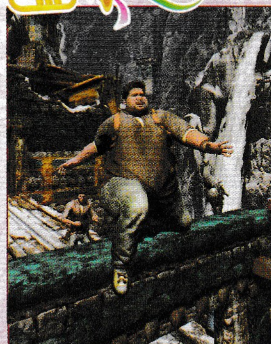
开发总结

在《泰伯利亚》取消开发六个月后，Chris Plummer找到了新工作，加盟著名的iPhone游戏开发商ngmoco，担任产品总监一职。EA Los Angeles也宣布与“《战地》系列”的开发商DICE联手打造“《荣誉勋章》系列”的最新作。每当回想起《泰伯利亚》的惨痛教训，他们或许还会感到十分沮丧，不过游戏产业如同奔腾入海的河流，滚滚向前而永不停息，祝愿他们不会再被河水中相同的石头所绊倒。

小编与上帝

《游戏·人》第36辑 读者调查

①您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
②您对本辑音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
③请给本辑《游戏·人》一个综合评价，谢谢！
④请问您看《游戏·人》多久了？您曾经向朋友介绍、推荐过《游戏·人》，或是将《游戏·人》借给朋友看过吗？



■截稿前几天，三位中了特别旅游奖的幸运读者来到办公室，和其中一位快当爹的读者拉起了家常。他说我和结婚照上的样子有了明显变化，可我结婚都快 4 年了，孩子都能握手柄了，俺有点发福，再加剪了个寸头，那肯定和以前玉树林风的样子有那么一点差距的啦……好吧，我承认不是一点差距……说真的，游戏杂志编辑当了两年以上，体重都有不同承度的增长，生活不规律，缺少运动是主要原因。当然，也有例外，和我共事七年的泰坦哥依然保持着极端苗条的身材，真是羡煞旁人啊！“内涵男”果然不一样。

■每个男人都有孩子气的一面，时常会缺少自控能力。比如我自己，知道喝碳酸饮料没什么好处，可经过便利店，就会情不自禁地进去抓一瓶；知道自己应该加强运动，减些体重，也为此买了健身器材，可总是会在使用前一分钟，听到脑子里的一个声音，“今天都这么累了，要不明天再锻炼吧！”然后就睡大觉去了；难得有两个小时的空闲时间，想着拿几个奖杯吧，可是却在网上东转西转，就把两小时耗掉了，游戏债那是越欠越多。“自制力”果然是一种很难习得的特殊能力。说古人“头悬梁，锥刺股”是勤奋，其实还不是借助外力去强迫自己？当然，能找到逼迫自己且行之有效的方法，那也是一种能力。

Email 李梦华：第二次给你们写信，也不知说些什么，意见什么的这次就不提了，不管你做的怎么样，只要你们出我就买，这对我来说早就是一种习惯了。说点别的吧，最近我决定不玩游戏了！我特别迷掌机，可我前些日子把我心爱的iDSL掰成了两半，因为和老婆吵了几句，她说我“一天到晚玩破游戏”、“耽误做正事”什么的，我还没上火，最后她说“你以为自己是小孩子啊，看看你现在的状况吧”，我一下子顿悟了，我已经不是小孩了，不是说成人就不能玩游戏，但成人有成人的世界，我现在已经成家，正在立业，孩子也快出生了，我要是再这么沉迷下去，我的家人该怎么办？当时没想那么多，我一下就把iDSL掰了，我利用当时的冲动下了决心，我知道我会后悔的，我也确实后悔了。那天晚上，我很难过，为了跟随了自己那么久的爱机，也为了既然与我告别的游戏生活。本想说一些关于《游戏·人》的事，却不知不觉说了这么多自己的事，脑子也很混乱，如果胜哥耐心看完，我很感谢，我一直觉得和《游戏·人》是老朋友，想说什么就就什么。还是那句话，不管《游戏·人》做成什么样，我都会支持你们，这也是我现在惟一的精神寄托了。

非常遗憾，你选择了这么极端的方式告别（或者说是暂时告别）你的游戏生涯，同时，我也要感谢你对于《游戏 · 人》的“溺爱”，让我觉得要是不把《游戏 · 人》做好就会非常对不起你，你的支持让我们的压力又增加了，呵呵！从我的角度来看，问题可能不是出在你所面对的所有玩家即将或是已经在面对的成长问题，而是在于你没有对自己的娱乐进行良好的管理。人不可能 24 小时都去工作，都去赚钱养家，总要有休息的时候，其中包括娱乐时间。没有节制地玩游戏，对于已婚人士来说是大忌，因为这种娱乐方式必然令家人反感，当你得不到理解和支持的时候，在这样的家庭氛围中你以为你能够开开心心的体验游戏的乐趣吗？成人当然可以玩游戏，但成人要以更成熟的方式去玩，要有良好的自控能力，要收放自如，“绝不为多玩 5 分钟而让妻子在一边干等”，这是原则。我在之前就说过，既然你还在坚持买《游戏 · 人》，那就说明你和游戏的情缘未了，游戏的魂还在，非常希望现在的你已经走出了情绪的低谷，也祝你早日回到游戏人的队伍当中。



▲ iDSL 的成人风格广告。看来厂商自己也不希望别人把游戏看成是小孩子玩意儿。

哈尔滨 张博宇：最近时间紧张，干销售工作后为了完成业绩恨不得一天有72个小时可以利用，就这样每天累死累活的工作，还是没完成任务，让我觉得莫名其妙。另外快节奏的生活让我

上海 王菁益：作为忠实读者，在有充足的时间看完了几辑《游戏·人》之后，有一些想法来和编辑交流一下。

①新读者和老读者。同样是读者，我之所以简单分为新和老是因为《游戏 · 人》已经办了七年了，有一批是从创刊就一路走来，也有是新加入，也有以前看现在不看的，这就给杂志在选材上造成了麻烦。对于游戏主机史、游戏软件史，老读者可以说是烂熟于胸，而新读者往往不甚了解，这些题材就用不同的方式在杂志上来回弄，来个比喻素材是猪肉，有红烧的、清蒸的，但吃到嘴里嚼起来还是猪肉，没变成牛肉，当然，把大豆做成肉的口感，也是有可能的。因此，作为一位老读者，看到同样的素材做的不同的文章，只要写的好，还是能接受的。

②游人小说。很多老读者对栾东的小说评价都不错，我也是，但对不熟悉的作者往往不以为然。我个人一般这个栏目是不看的，因为觉得看过几辑中很多情节都大同小异，没有什么创新。胜负师也希望大家能出点新点子、新花样。其实我们小时候玩的造房子、滚铁圈、刮片子现在都进了中小学的体育课，这个也是游戏，拿来做素材相信经过加工也能成一篇不错的游人小说。另外有个大胆的想法，《游戏 · 人》能不能把游戏的圈子扩大一些，介绍桌游、地方特色游戏什么的，民俗的，风趣的，游戏人玩天下游戏嘛。

③出刊周期。经历过去年的厚积薄发，今年的几辑出刊频率基本一致。想说的是对不同的读者可以在出刊时适当照顾。对上班工作的读者（包括我在内），希望春节、五一、十一前期能出个刊，最好安排在三个节放假前的一周，以方便运输，我就有经历过因为假期书商放假而被拖后了买到杂志。

④游戏评台的改革。看到《游戏 · 人》的改变，很高兴，既然可以刊登国外媒体的评论，那完全可以考虑跨界合作，比如邀请一些电脑游戏的编辑，写写移植到电脑上的家用机大作的感受，相信一定也很有特色。

您的意见提得很中肯，那我就一条一条回复吧。①第一条说的其实还是选材的问题，游戏史、大作回顾这样的内容基本上每一辑都不缺，对于普及游戏历史和文化，这样的专题肯定是有很大作用的，同时，每次写类似的内容时除了固有的资料和数据之外，我们也会力求呈现出不同的结构和更为丰富的细节，更多涉足人文现象，把玩家成长和游戏历史放在一起，比如这次的PS系列十五周年就不是一个新鲜的题材，但并不妨碍读者朋友获得新的阅读体验。同时，回顾型的选题在《游戏 · 人》的总体幅篇上还是会有所控制，不会变成一本历史教科书。②这次的小说走的是“狂想曲”风格，在之前的游人小说中都没有出现过，可以看出，小说作者们已经开始寻求新的突破口了，这是一个好现象，如果新形式的小说有些不完善的细节，也请读者多包容，并提出建设性的改进意见。你所说的不插电的游戏方式在《游戏 · 人》中可以适量介绍一些，不久前也刊登过桌游方面的文章。③《游戏 · 人》的出版周期一般在两个月至三个月之间，相对稳定，节前出刊有时候可以凑到，但很难避免跳过节假日的情况。好在《游戏 · 人》的整体风格决定了其不注重时效性的特点，而且读者也不必追求“速读”，两本之间有足够的间隔时间。从这几年来读者的反应来看，相对稳定的出版周边对于一本杂志来说还是挺重要的，因此目前的周期不会有大的变化，请理解这一点。④这个想法不错，可以尝试着联系一下，希望电脑游戏的同行们能给咱些薄面。

睡眠不足，相亲不顺利，生活一团糟，不过有游戏支撑着我，我还是乐观的，现在正攒钱打算弄台次世代来升级一下自己的娱乐设备。言归正传，对于本辑的内容我比较满意，最喜欢《明日之后·终结之时》和《一个人的时间艺术》这两篇文章，这两篇文章与时俱进，最近也正好播放了与之有关的电影。看完《2012》之后，发现自己原来有反人类主义倾向，觉得人类是破坏地球生态环境的最大的祸害，其实人类的智慧在造就自己的同时也在毁灭着自己啊，怪不得动画片《大力士海格力斯》中宙斯说人类没有智慧正确地运用火，反过来想想，神仙也和人类一样愚蠢。在看过《时间旅行者妻子》这部电影后，对比以前的一部空间转移电影《Jumper》来说，迷失在时间里是多么地可怕，即使那是我们最熟悉不过的环境。人生就应该是直前的，以往的悲喜应该让其沉淀于时间的长河之底，若让其反复则难免会把清水搅浑。关于游戏评台，洋鬼子的东西总是充满了个性，这也体现在对游戏的评论里，和之前的游戏评台相比各有特色，反倒不好说更喜欢哪个，就像有人喜欢黄健翔的呐喊，有人不喜欢。我想可以在摘录外国评论之后加入编辑对外国评论的一个总结，从中国玩家出发来评价一下老外的评论。

张博宇同学的来信就和钟摆一样准时，而来信的内容也不仅是对《游戏 · 人》本身的评价，会谈谈自己这两三个月来的生活状态，会说说看过文章之后的一些感想。这种和《游戏 · 人》读者之间共同的成长感让我每期也都会准时期待他们的来信反馈。小张说他有时也会有感而发，却又不知道如何用文字表达，《哆啦 A 梦》中有种药可以让说话的双方吃了之后只要说出“明”和“白”两个字，就可以互相理解对方想要说的东西，他非常希望拥有这种的药物。虽说有心有灵犀、尽在不言中之类的说法，但我们还是非常愿意直接倾听更多人对于《游戏 · 人》的看法，分享对于游戏、生活与人生的理解与领悟，这也是一直呼吁潜水员浮出水面的原因。我们没有“明白药”，却可以做个“明白人儿”。

哈尔滨　彭磊：对本辑内容比较满意，超喜欢《明日之后·终结之时》、《一个人的时间艺术》和《青漫宇宙中的八大行星》，要是下辑你们敢来一篇《成漫宇宙中的九大行星》，我就承认你们是纯爷们！其次是《第九艺术的过去现在与未来》。小说太淡了，文字有细节但是不唯美，和小说的飘渺劲儿格格不入。对于游戏评台，我个人偏向现在的风格，国外的评论观点还是挺有意思的，要是每个段落都有小编的真情注脚（或者理解为真情吐槽也行啊，没事吐吐老外的槽，绝对会是这栏目的卖点）我就更喜欢了。

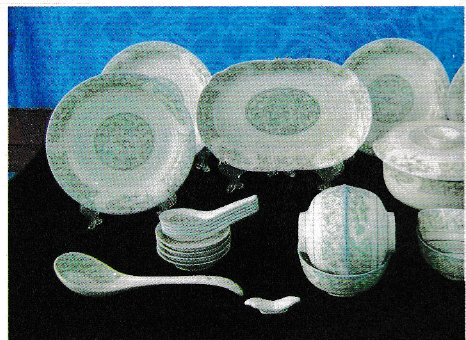
“成漫”……这个嘛……爷们儿再纯，再拧不过有关部门，要是有撰稿人偷偷写，我就偷偷发给你，就这么说定了。“游戏评台”让编辑给老外的观点吐吐槽，或是加入部分小编观点的改进方案占了一定的比例，这一辑会先加一小段译者的概述，在篇幅中只是个点缀，在统计更多的栏目改进意见之后，我们会再决定是否加大吐槽内容的比例，还是保持原汁原味。总之，意见收集工作没有结束，大家可以结合这两辑的游戏评台，给出自己的看法，如果有更加大胆的构想，也请不吝赐教。

天津　孙冬晨：我对本期内容十分满意，《明日之后·终结之时》是我十分喜欢的文章。CD中的音乐还算可以，但希望可以平衡一下日文和英文歌曲的比例。（编注：主要原因是欧美游戏很少有主题歌）说来惭愧，这是我第一次买《游戏·人》，但是给我的感觉实在太棒了！这才是最适合我的游戏读物啊！因为这是我第一次买《游戏·人》，过去只是买UCG，所以关于游戏评台，我觉得和由国内游戏编辑点评的方式相比，我更倾向于摘录各国媒体评论观点的制作方法，这样能够让读者看到的更多，听到的更多。当然，像“一句话点评”还是可以加入国内小编的精彩评论。最后要说的是，我非常喜欢这次的《游戏·人》，过去没有发现它实在是一种莫大的遗憾。我真正感兴趣的并不是诸如游戏攻略的这类内容，而恰恰是游戏业的文化和走向，以及游戏的背景和内涵，看到《游戏·人》之后真是感觉相见恨晚啊！看来以后又有了新的精神食粮了。

难得的新读者，难得的不做潜水员的新读者，自然是要请出来晒一晒了。其实存在七年之后，《游戏 · 人》面临的最大问题还是新老读者的交替，更多新读者的加入，是《游戏 · 人》的生存大计。能够支持《游戏 · 人》三年、五年甚至整整七年的忠实读者，他们已经支持我们够久了，如果因为种种理由选择离开，我们很难再去要求些什么，唯有送去问候和祝福，期待他们某一天在书刊上拿起一本新出刊的《游戏 · 人》，翻看一下，感受一下《游戏 · 人》是否有所进步。至于新读者，由于我们的宣传渠道有限，如果你真心喜欢《游戏 · 人》，喜欢游戏文化，非常希望你能为我们口耳相传，让更多的人知道《游戏 · 人》，了解《游戏 · 人》。谢谢！

广东　卢境斌：胜负师好！好久没给你们写信了，不知道胜子会喊爸了没。泰坦肯定受到爱情的滋润乐翻了吧，都学起弹钢琴来了。记得当年在UCG第一次看到泰坦这位新编辑时，说他用格斗摇杆跑《GT3》得了个第一，就觉得此人必是内涵男，代我问候一下他老人家吧。说起老人家，才发觉自己真的已经不年轻了，看了胜哥的卷首，顿然感慨万千。本人26岁，同学和同龄的朋友都已踏入婚姻殿堂，而自己除了有份工作外，感觉和刚毕业时没什么两样。或许正如你所说的，是顾虑惹的祸！记得自己从小就是个瞻前顾后的人，总是害怕失败，做什么都很保守，或许是自己自信不够吧，总是随波逐流……上初一那年老爸离开了我们，老妈的精神病由那时开始加重，加上自己又不争气，与象牙塔失之交臂。而每一次的爱情都因为我优柔寡断的个性而失败。现在的我或许可以用麻木不仁来形容，奶奶过世的那天，我居然发觉自己都已经忘记了什么是悲伤，尽管再怎么挤，都挤不出半滴眼泪，记得第一次看见老爸整个人瘫软在地时那种恐惧，还有他最后僵硬地躺在病床上时那种撕心裂肺的痛苦，现在的我已经变得很冷血了。或许我已经有足的资格写一本《杯具是怎样炼成的》……不好意思，本来想发表下对卷首的感想，谁知道写了些这么沉重的文字。

生活本身就是个茶几，上面摆满了“杯具”。几乎每个身边的朋友、同事，当然还有泰坦以及我自己都有过一些痛苦的经历，只是承度有所不同。所以说，不幸的人各有各的不幸，而所谓幸福的人，其他就是那些苦尽甘来的不幸的人罢了。我中学时代的老师对我说，一个人一生笑和哭的时间是等同的，既然你已经经历了这么多沉重的事情，那么与快乐不期而遇也是理所当然的。相信所有的游戏人都会衷心祝福你的！



▲人生的茶几上除了“杯具”，还有“餐具”，但它们总有被打破的一天！

本次为读者准备的礼物



注：以上是第 35 辑的奖品封面，本辑的实际奖品为的接下来几个月的最新出品。

在平信、电子邮件中回答相关问题，参与相关讨论，对《游戏 · 人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏 · 人》第 37 辑将公布中奖者名单。

《游戏·人》第35辑中奖者名单

获得《猎人大全 G》的读者		获得《Wii 专辑》VOL.3 的读者	
东莞	卢境斌	芜湖	陶方俊
天津	孙冬晨	天津	夏　男
北京	杨　硕	成都	袁田予
西安	廖翰琛	贵阳	王士吉
江门	黄彗雅	南京	盛　进

获得《爱图 e 族》VOL.13 的读者		获得《爱图 e 族》VOL.14 的读者	
长春	赵文同	杭州	王　开
北京	张易雄	南昌	盛世杰
北京	徐桂凤	武汉	杨青松
莆田	林辰起	洛阳	周葆罗
重庆	牟显跃	绍兴	何嘉宁

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）　邮编：730020　Email：gamers@263.net　读者服务部电话：0931-8674805

浪漫的风景

春天的“浪漫”是温馨的，当清晨的第一缕阳光投向大地，在小鸟欢快的叫声中慢慢醒来的自己，看着窗外一处处流动的风景，总能从心底不由自主地产生一种久违的幸福，这或者就是难得假期和繁忙都市人所发生的一种特殊化学反应吧。今年的春节和“情人节”意外地重合在了一起，为中国的传统节日增添了一份来自西方的“浪漫”气息，而本期的 CD 中我们也特别收录了多首与“爱情”相关的优美旋律，你是否能从风格多变的曲目中找到它们呢?



01	My Hands	美版《最终幻想 X III》主题曲	4 : 13
02	まもりたい～White Wishes～	Wii《圣恩传说》主题曲	3 : 34
03	HELLO!!	NDS《偶像大师 深情之星》主题曲	4 : 11
04	最后の道标	PS3《最后的反抗》片尾曲	4 : 58
05	手のひらの勇气	PSP《心跳回忆 4》主题曲	4 : 19
06	TRUE LOVE (Clubstar's True Club Mix)	Wii《DDR 热舞派对》收录曲	5 : 22
07	EXEC_COSMOFLIPS_.	PS3《魔塔大陆 3 将世界引向灭亡的少女之诗》插曲	3 : 36
08	Silent Bible	PSP《魔法少女奈叶 A's 王牌之战 携带版》	4 : 09
09	My Life	PSP《噬神者》主题曲	5 : 02
10	なんでだったっけアイドル?	PSP《幸运星 网络偶像大师》片尾曲	3 : 24
11	Living Universe	PSP《梦幻之星 携带版 2》主题曲	3 : 48
12	流星のナミダ	《机动战士高达 UC》OVA 主题曲	4 : 58
13	The Beat	Wii《DDR 热舞派对》收录曲	3 : 04
14	Please sing with me	PS3《泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜》片尾曲	5 : 59

《游戏·人》第三十六辑音乐 CD 介绍

1 My Hands

作曲：Ina Wroldsen 作词：Tray J 演唱：Leona Lewis

I wake in the morning
Tired of sleeping
Get in the shower
And my make my bed alone
I put on my make up
Talk into the mirror
Ready for a new day, Without you
And i walk steady on my feet
I talk my voice obeys me

I go out at night
Sleep without the lights
And i do all of the things i have to
Keeping you on my mind
But when i think I'll be alright
I am always wrong cause

My hands
Don't wanna start again
My hands
No they don't wanna understand
My hands
They just shake it try to break whatever piece i may find
My hands
They only agree to hold
Your hands
And they don't wanna be without
Your hands
And they will not let me go
No they will not let me go

I talk about you now
And i do without crying
I go out with my friends now
I stay home all alone
And i don't see you everywhere
And i can say your name easily
I laugh bit louder
Without you

And i see different shades now
And i, I'm almost never afraid now
But when i think i'll be ok
I am always wrong cause

My hands
Don't wanna start again
My hands
No they don't wanna understand
My hands
They just shake it try to break whatever piece i may find
My hands
They only agree to hold
Your hands
No they don't wanna be without
Your hands
And they will not let me go
No they will not let me go

Sometimes i wait
I see them reaching out for you
Quietly break
Whatever sheilds i spent so long building up
I cannot fake
Cause when they cry im almost broken
They miss holding my baby

My hands, My hands

No they don't wanna understand
They just shake it try to break whatever piece i may find

My hands
Your hands
They don't wanna be with us
And they will not let me go
No they will not let me go

My hands
Don't wanna start again
My hands
No they don't wanna understand
My hands
They just shake it try to break whatever piece i may find
My hands
They only agree to hold
Your hands
No they don't wanna be without
Your hands
And they will not let me go
No they will not let me go

No they will not let me go

我在清晨醒来
厌烦睡眠
沐浴更衣
然后收拾自己一个人的床
涂上浓妆
和镜中的自己说话
准备好迎接新的一天，没有你的日子
用自己的双腿稳稳前行
我让我的声音顺我心意

我在夜晚出门
在黑暗中入睡
做一切需要做的事情
将你留在我的记忆中
但是当我想自己会好起来时
我总是发现自己错了

我的双手
不想再次开始
我的双手
不，它们不想理解
我的双手
它们试图将我能记起的片段都撕碎
我的双手
它们只想去拥抱
你的双手
不想没有它们
你的双手
它们不会让我走
不，它们不会让我走

我现在谈起你
谈起你的时候没有哭泣
现在，我和朋友们一起外出
在家的时候就孤身一人
在任何地方都见不到你的身影
我可以轻松地讲出你的名字
我笑得更大声一点
在没有你的时候

现在，我找到各种避身之处
现在的我，已经不再害怕
但是当我觉得自己已经好起来时
我永远都是错的

我的双手
不想再次开始
我的双手
不，它们不想理解
我的双手
它们试图将我能记起的片段都撕碎
我的双手
它们只想去拥抱
你的双手
不想没有它们
你的双手
它们不会让我离开
不，它们不会让我离开

有时候我等待
我看到它们伸向空中试图抓住你
轻轻地打碎
我用那么长时间筑起的盾
我无法假装下去
因为当它们哭泣时我几乎支离破碎
它们想要紧紧抱住我的宝贝

我的双手，我的双手

不，它们不想明白
它们只想将我能记起的片段都撕碎

我的双手
你的双手
它们不想和你我在一起
它们不会让我离开
不，它们不会让我离开

我的双手
不想再次开始
我的双手
不，它们不想理解
我的双手
它们试图将我能记起的片段都撕碎
我的双手
它们只想去拥抱
你的双手
不想没有它们
你的双手
它们不会让我离开
不，它们不会让我离开



作为系列首次在日本和欧美地区分开发售的作品，之前已经体验过日版的玩家不妨趁这个机会聆听一下美版主题曲的别样风情。和日版主题曲的似水柔情相比，美版主题曲由弱到强的节奏变化充满了对热情的释放，歌词的寓意也和游戏“守护”的主题不谋而合。歌曲的演唱者 Leona Lewis 是参加英国著名选秀节目而走红的歌手，曾在 2008 年北京奥运会的闭幕式上与著名球星贝克汉姆等人参加“伦敦 8 分钟”的表演，成为了 Square Enix 选择其为本作演唱主题曲的主要原因。而让人比较意外的是，按照系列以往的惯例，无论是哪个版本的主题曲都必须是为游戏单独创作的，但这首歌曲却不是，它只是收录于她 2009 年 11 月发行的专辑《Echo》中的一首歌曲。

2 まもりたい ~ White Wishes ~

作曲： Hiroo Yamaguchi **作词：** MIZUE **演唱：** BoA



"これで终わり" そう
思っていた远いあの日
今は言える 羽ばたけ
る "始まり" だったと
君のぬくもりが广がる
手のひらと胸の隙间
君と 行く先 探してる
心系いで

まもりたい まもられ
てる
会えない时间も ずっと
一秒ずつ 私达は
强くなれるから

广い夜空 寄り添う星
达 见上げながら
かけがえのない今日の
向こう
明日が生まれる
ふたりの间を行き交う
この空气 大事にしたい

透き通ってゆく 心から 优し
くなれる

忘れない 君とこうして
分かち合えるぬくもり
感じてる たったひとつ
未来 照らすもの

降り积もる哀しみを
そっと溶かすように
いつまでも いつでも

まもりたい まもられてる
会えない时间も ずっと
一秒ずつ 君と 私
强くなれるから
忘れない 君に出逢って
生まれ 变われる 愿い
信じてる だから 私
すべて 守りたい
すべて 守りたい

"这样就结束了" 回想起遥远的那一天
此刻便是展翅高飞的崭新开始
你的温度弥漫开来
在手掌和胸口间
和你一同探寻世间一切 心灵早已相连

想要保护 想被守护
无法见面的时候也不会改变
因为每一秒的我们
仍能更加坚强

广阔的夜空下 仰望着相互依偎的星星
无法取代今天的那个方向
将会孕育未来
想将你我之间交错的空气 作为珍宝
在透明清澈的内心里 温柔洒落

无法忘记 那时和你在一起
共同拥有的温暖
我能感觉到
它能照亮未来

日积月累下来的悲伤
仿佛静静融化一般
无论何时 直到永远

想要保护 想被守护
无法见面的时候也不会改变
因为每一秒的我们
仍能更加坚强
无法忘记 和你初次相遇
许下转世再生的愿望
因为一直坚信 所以我
想守护一切
想守护一切

虽然近几年"《传说》系列"量产化的趋势越发严重，但是邀请知名歌手为游戏演唱主题曲的优良传统却一直保留了下来，在起到良好宣传作用的同时也为游戏聚集了不少的人气。韩国籍歌手 BoA（宝儿）对于很多熟悉日韩流行音乐的玩家并不陌生，而她上次与游戏的亲密接触则是演唱 X360 游戏《九十九夜》的主题曲，不知道这首歌曲动感十足的旋律搭配极富张力的声线是否会吸引到你呢？

3 HELLO!!

作曲： 神前暁 **作词：** yura **演唱：** 户松遥、花泽香菜、三瓶由布子

今
目指してく私だけのストーリー
BRAND NEW TOUCH 始めよう
SAY"HELLO!!"

さあ笑颜になろう
もっと
明日を好さになれる样に
さあに泪なろう
きっと
前より强くなれる样に

教科书が全てじゃない
正解なんてない世界
いつか见たい 掴みたい
まっすくに进む光

今
新しく描きだした STAGE
梦になる 爱になる
ほら何だって本当になる
目指してく私だけのストーリー
BRAND NEW TOUCH 始めよう
SAY"HELLO!!"

迷う事もある
时に
苦しい事もあるけれど
やればできるんだって
それが
自分と今日の合言叶

どんなハードルだって
クリアをしていくリアル
好きなんです 气になるんです
绝对负けない愿い

今
新しく动きだした STAGE
梦だから 爱だから
もういつだって本气でいたい
目指してこう私达のストーリー
BRAND NEW TOUCH 终わらない
SAY"HELLO!!"

今
笑き夸る芽生えた蕾
根を张って 胸张って
ねえいくつも実らせよう
抱きしめる私と言うヒストリー
BRAND NEW 达 始まりは
そう "HELLO!!"

"HELLO!!"
いってみようみんな一绪に STEP
转んでも 挫いても
OK 信じれば大丈夫 !!
どこまでも续いてゆくストリート
BRAND NEW TOUCH 始めよう
SAY"HELLO!!"
BRAND NEW 达 始まりは
そう "HELLO!!"

现在
向着只属于我的梦想前进
BRAND NEW TOUCH 开始吧
SAY "HELLO !! "

来吧，带上笑容
一定
能让明天如自己所愿
来吧，尽情流泪
一定
能比以前更加坚强

教科书不是一切
世界上没有所谓的正确答案
总有一天想亲眼去看、去把握
笔直前进的光芒

现在
崭新描绘出的舞台
成就梦想，成就爱情
一切都会化为现实
向着只属于我的梦想前进
BRAND NEW TOUCH 开始吧
SAY "HELLO !! "

也有迷茫的时候
偶尔
虽然也会感到痛苦
只要去尝试就可以做到
那就是
自己与今日的口头暗号

不管有怎样的障碍
总会不断去超越现实
喜欢你，在意你
绝对不服输的愿望

现在
开始转动的崭新舞台
因为梦想，因为爱情
想要永远真心对待
向着我们的故事前进吧
BRAND NEW TOUCH 不会结束
SAY "HELLO !! "

现在
为了绽放而萌芽的花蕾
生下根，挺起胸
让它结出果实吧
回忆中我将其拥抱
BRAND NEW TOUCH 最开始
要说出"HELLO !! "

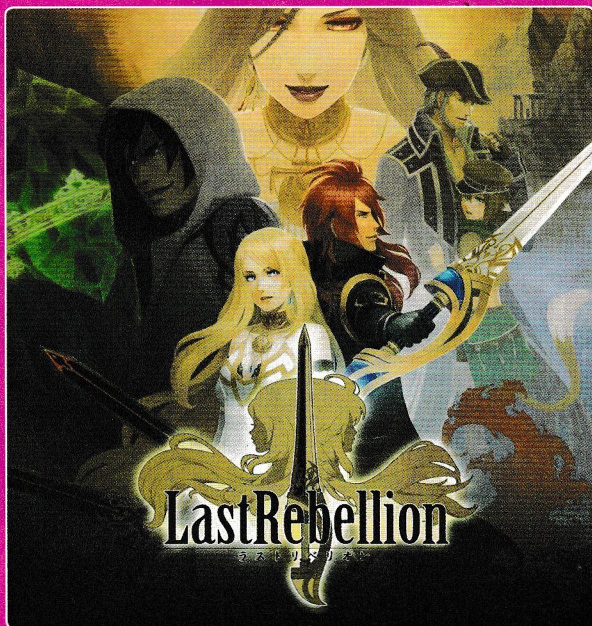
"HELLO !! "
去试试吧，和大家一起迈出步伐
即使跌倒，即使受到挫折
只要相信就没问题 !!
故事会永远继续下去
BRAND NEW TOUCH 开始吧
SAY "HELLO !! "
BRAND NEW TOUCH 最开始
要说出"HELLO !! "



"《偶像大师》系列"在日本游戏市场已经缔造了一个模拟育成游戏的销量神话，除了各种女性角色的服装颇受广大宅男玩家的欢迎，层出不穷的下载曲目和单独发行的单曲专辑都让 NBGI 赚到盆满钵满。这款首次的 NDS 上登场的系列作品最大的特色就是将玩家的视角从以往的经理人转到了偶像自己的身上，能让人更直观地感受到成为偶像所必需经历的痛苦与甜蜜。另外本作还有一个让所有玩家哗然的设定，那就是三名女性角色中的"秋月凉"实际是一名"伪娘"。

4 最后の道标

作曲：菊田大介 作词：日山尚



和游戏的低素质比起来，制作小组在主题曲以及片尾曲上明显要用心很多，甚至不惜邀请游戏音乐界颇具盛名的影山ヒロノブ和霜月遥前来助阵，使这两首歌曲成为了游戏惟一的亮点，不至于让玩家很快遗忘掉这款作品。歌曲从低到高的曲调着重突出了霜月遥在宽广音域上的不俗表现，而中间穿插的小提琴也为整首歌曲增添了一份古典韵味，值得人反复回味。

7 EXEC_COSMOFLIPS_.

作曲：KOKIA 作词：KOKIA 演唱：KOKIA

以出色配乐见长的“《魔塔大陆》系列”，最新作的一大看点就是请来了十大日本歌姬为游戏中的音乐献声，而对于已经习惯了志方あきこ和霜月遥这对经典组合的玩家来说，在其他歌姬中发现好声音更容易体会到那种难得的惊喜。歌曲的演唱者KOKIA是著名的日本女歌手，原名吉田亚纪子，1998年正是大四学生的她凭借一首《因为爱你》出道，到目前为止共发行了11张专辑和20张单曲。她的部分经典曲目除了被选为港台电视剧和知名广告的配乐外，为《神枪少女》、《圣洁传说》等作品演唱主题曲也让她在动漫领域拥有不小的知名度，而这首收录于游戏中的插曲是根据游戏中独有的“Hymmnos 语”编写而成，大致的含义为歌颂诗歌的圣洁与威严，借此突出诗魔法中所蕴含的巨大力量。



5 手のひらの勇气

作曲：川岛あい 作词：川岛あい 演唱：ときめきアイドリング!!!

手のひらの勇气今すぐ　君のもとへ届けたい ときめきの鼓动がほら　胸に响いている 君が好きだから	想要将手掌中的勇气马上传达给你 砰然的心跳正在胸中回响 因为喜欢你
窗ぎわにこぼれてる樱の花びらたちは これからの始まりをささやいていたんだ 教室の隅で笑ってる 君の笑颜　一人占めしたい	从窗边滑落的樱花瓣 支撑着从现在开始发生的一切 在教室的角落偷笑 想要一个人独占你的笑容
手のひらの勇气今すぐ　君のもとへ届けたい 君と过ごす每日に　刻むメモリアル 君はいつもずるいんだ　谁よりもまぶしいから 私なりにできること　探してゆくから きっと届けるから	想要将手掌中的勇气马上传达给你 把与你度过的每一天都镌刻成回忆 你总是如此狡猾，因为你比所有人都耀眼 我会去寻找自己能做的事情 一定能传达给你
何度でも打ち直す　绘文字も乐じゃないよね 何气ないやりとりで　ちょっとニヤケちゃうの 空回りしている　かけひき なんて得意じゃないの	不管输入多少次，颜文字总是那么有趣 漫无目的的交流，忍不住发笑 空谈也是一种策略 为什么不擅长呢
ときめきで埋めてゆくよ 不器用な君との距离 太阳よりあたたかい君に恋してる 永远よりも长いこの一瞬が大切だよ 知れば知るほどに深くなっていく气持ち 育ててゆくから	和不擅言表的你之间的距离 将其埋藏在心跳中 爱上比太阳还要温暖的你 比永远还要漫长的这一瞬间是如此珍贵 这份了解越多陷得越深的感情 逐渐被孕育
星が舞うこんな夜　君に会いたいよ 空とキスするみたいに　君に手を伸ばそう	在这繁星闪动的夜晚，好想见到你 仿佛与夜空接吻一般，将手向你伸去
手のひらの勇气今すぐ君のもとへ届けたい 户惑い学んでゆくよ　これが恋なんだね 眠れない夜がつづく　头は君のパレード こんなの私らしくない　君のせいだから ちょっと大胆になって君を困らせてみたい 今の私にはムリ　だけど顽张るから 君が好きだから 君が好きだから	想要将手掌中的勇气马上传达给你 学会去困惑，这就是恋爱 无法入眠的长夜在继续，脑海中是你的盛装游行 这一点都不像我自己，是你的错 想变得大胆一些让你为难 虽然现在的我还做不到，但我会去努力 因为喜欢你 因为喜欢你



曾经给无数男性玩家留下美好回忆的“《心跳回忆》系列”终于在掌机平台推出了正统续作。和之前的其他作品一样，游戏的故事仍然发生在我们熟悉的校园，所以为了突出青春而充满朝气的感觉，主题曲也由日本当红的美少女团体“アイドリング!!!”进行演绎，前缀“ときめき”则取自《心跳回忆》日文原名的前半部分。“アイドリング!!!”和大家熟悉的“早安少女组”性质比较类似，都是演艺公司通过海选而组成的偶像团体，从2006年10月成立至今发生过多次人员的变动，目前共有15名成员分为三组在日本各地进行现场等演出。本首歌曲的演唱者包括组合中的7名成员，她们分别是：远藤舞、外冈えりか、横山ルリカ、森田凉花、三宅ひとみ、橘ゆりか、大川蓝，其中远藤舞是团队的第一批成员，目前担任整个团队的队长职务。

8 Silent Bible

作曲：母里治树 作词：水树奈奈 演唱：水树奈奈



《魔法少女奈叶A's》是《魔法少女奈叶》的续篇，于2005年10月～12月在日本播出，主要讲述魔法少女高町奈叶与暗之书之间所引发了一系列事件。除了作品本身华丽的魔法战斗在激烈程度和观赏性上比前作有了很大提升外，继续为主人公配音并担任主题曲演唱的水树奈奈也因此而受到了更多人的关注，成为了其最具代表性的作品之一。本作改编成游戏的最大亮点就是由漫画原著者都筑真纪为每个角色都创作了新的剧本，对原作故事进行了一定程度的补完，主题曲急促的节奏也从一个侧面表现出魔法战斗的紧张与刺激，促使玩家去体验游戏中更多让人热血沸腾的元素。

泣かないで　側にいるから
受け止めたその手は冷たく
爱一ねつ一のない
世界に漂いすぎていたんだ
抱え过ぎた想いは　いつか
君の现実一いま一を缔め付けていく
伤ついた记忆さえ　すべて麻痹して
変わるはずないと决めつけて
変わることを恐れていた
运命の连锁始まる
圣なる夜に辉く深红の星
それは君が迷わないように
いつも照らしてる　约束の证
どこにいても见守ってる　きっと

本当の幸せはある？
目に见えず、留めておけない
不确かなその存在に不安が増してく
重なり续ける淋しさ
埋める为に演じた嘘
作りモノの笑颜にすべて染まった
冻り付いた过去を溶かす
温もりを教えてくれた
君に传えたいんだ
早く仆を连れ出して　遥か远く
暗の手の届かないところへ
初めて流れて优しい泪
胸に抱いて「强くなれ」と愿う

ずっと使わなくなってた感情に
触れてくれた君に
もう逃げないと誓うよ
圣なる夜に辉く深红の星
それは君が迷わないように
いつも照らしてる　约束の证
どこにいても见守ってる　きっと

请不要哭泣，我会在你身边
遮掩泪水的手如此寒冷
没有爱的热度
一直在世界中飘荡
怀抱的太多梦想
与你所在的现实终将会紧紧束缚此刻
连受伤的记忆也全部变得麻木
深信着不会发生改变
畏惧着改变
命运的连锁开始展开
神圣的夜晚闪耀的深红之星
仿佛为了不让你迷茫一般
总是照耀着，约定的证明
无论身处何方都一定会守护着你

真的感到幸福吗？
不曾看见，也不曾留下
含糊的存在只会平添不安
不断积聚的孤独感
为了掩饰而强装的谎言
用做作的笑容带过一切
溶解早已冰冻的过去
因为想要对你说
快点将我带到那遥远地方
去往黑暗之手无法触及之处
第一次流淌而出的温柔之泪
将其怀抱于胸中
祈愿自己变得坚强

一直未曾被触及的感情
是你触碰了它
我发誓不再逃避
神圣的夜晚闪耀的深红之星
仿佛为了不让你迷茫一般
总是照耀着，约定的证明
无论身处何方都一定会守护着你

9 My Life

作曲：菊池一仁 作词：古内东子 演唱：Alan

终わらない歌がないなら
くり返し歌えばいい
枯れない花がないなら
别のたね蒔けばいい
life...my life for you

续いてゆく、きっと永远に
谁もがそう、本当は信じたい
现実という悲しみに出会うまで
瞳そらそう

忆えている
母の胸は温かくてやさしい
この世を离れる日に想うでしょう
忘れないで私の声
voice...of me
いつか必ず访れる
别れなら出来るだけ
美しくきっと言おう

忘れないで私のこと
life...my life

いつか必ず访れる
别れなら出来るだけ
そう美しく…传えたいのその时には
いつか谁にも访れる
さよならは泣かないで
美しくきっと言おう

如果歌曲总是会结束
周而复始即可
如果花朵总是会凋零
再次播种即可
life...my life for you

不断延续、直至永远
每个人都愿去如此相信
直至面对所谓现实的悲伤
才想去移开视线

还曾记得
母亲胸怀的温暖是如此温存
在离开这个世界的时候会想起吧
请不要忘记我的声音
voice……of me
这一天终将会来临
分别时一定会尽可能地
说一些漂亮的话语吧

请不要忘记我
life……my life

这一天终将会来临
分别时一定会尽可能地
想要传达那一天的美丽
终将有人会到访
请不要哭着说再见
我会说漂亮的话语



和"噬神"的激烈战斗相比，游戏主题曲中略带忧伤的吟唱所衬托的正是那种一切归于平静后的释然，将情绪的起落放大以达到感染听者的目的。歌曲的演唱者Alan原名阿兰·达瓦卓玛，是出生于中国四川甘孜州丹巴县（俗称美人谷）的藏族女孩，2006年参加歌唱比赛被唱片公司相中后，大学毕业便前往日本发展，成为到目前为止第一位在日本发行唱片的藏族女孩。高亢而明亮的唱腔与她从小在藏族民谣的熏陶下成长是分不开的，也是她与其他歌手在个人风格上的最大差别，至今她已经发行过12张日文单曲和2张专辑。

10 なんでだったっけアイドル?

作曲：前山田健一 作词：畑亚贵 演唱：平野绫、加藤英美里、福原香织、远藤绫

ほら、やった—！ 野望が実った—！
收获の时が来ましたよ
みな、さいこ—！ 夜空にピカッと！
银河系はせまいかな
じゃあ、しゅっぱつ！ 次なる目标！
大宇宙驱けるわたしたち
NASA、ぜんりょく！ 地球がサイリュウム！
辉く青い未来へ
声援がパワ—だよ 胸にひめた
道が开けるあいことば せ—のでっ
ぱん ぱん ぱぱぱん はいはいはいはい
太阳がまわる まわるのはこの星

なんでだったっけアイドル？
面白そうだから
素敌に不敌に 邪魔者は悪者
アイドルにまかせなさい！
ワザの名前まだ 决めてないけどね

こら、うるさ—い！ 近所に响いた—！
名曲も时にごめいわく
すぐ、はんせ—い！ 夜雾よモワッと！
有名人かくしてよ
そうだ、はってん！ 事务所も扩张！
大所帯背负うわたしたち

TERRA、はっしん！ 次元のワ—プシステム！
煌めき宿す彼方へ
应援のシャワ—だね 流れ星に
みんなの想いをのせたら ジャンプしてっ
ぴょん ぴょん すたたん はいはいは
いはい
虹色にかわる かわれかわれ大きく
もっとひっぱってアイドル？
正义ワレにあり

素直に素颜も ヒロインはクランク イン
アイドルはねむらない！
试写会は决まり あのブラックホ—ルで

声援のパワ—だよ 今があるの
道が开けたあいことば せ—のでっ
ぱん ぱん ぱぱぱん はいはいは
いはい
太阳がまわる まわるのはこの星
なんでだったっけアイドル？
面白そうだから
素敌に不敌に 邪魔者は悪者
アイドルにまかせなさい！
ワザの名前なら あした决めるから



看吧，成功了！野心结出果实了！
收获的时候到了哦
大家最棒了！
在夜空中闪耀！
银河系很广阔
那么，向着下一个目标出发吧！
在大宇宙中驰骋的我们
NASA、全力出击！
地球就像小点！
向着闪耀的蓝色未来
声援就是动力，敞开心扉吧
一起喊出开路的暗号吧！
PAN PAN PAPAPAN
是 是 是 是
太阳在旋转
旋转的是这颗星球
为什么要成为偶像呢?
因为很有趣
完美且无所畏惧
妨碍者就是坏人
交给偶像解决吧
虽然还没有想好招式的名字

喂，吵死了！影响邻居啦！
名曲有时也很麻烦
立刻反省！夜晚的浓雾马上
消散！
名人藏好了哦
没错，要发展！事务所也要扩张！
背负巨大财产的我们
TERRA、出发！次元穿梭机系统！
向着寄宿光辉的远方前进
对着应援我们的流星雨
让流星承载大家的愿望，跳跃吧！
PION PION STATAN 是 是 是 是
变成彩虹色，越来越大越来越大
偶像再靠近一点?
正义在我们一方
直率的单纯面孔
也能担任女主角开始拍摄
偶像不会犯困
试映会决定了，就在那个黑洞中

现在充满了声援的动力
一起喊出开路的暗号吧！
PAN PAN PAPAPAN 是 是 是 是
太阳在旋转 旋转的是这颗星球
为什么要成为偶像呢?
因为很有趣
完美且无所畏惧，妨碍者就是坏人
交给偶像解决吧
虽然还没有想好招式的名字

以短剧形式红遍大江南北的《幸运星》正式向游戏领域进军，因此游戏的主题曲顺理成章地延续了动画版开场“电波歌”的另类风格，与我们现在听到的这首“俏皮可爱”的片尾曲相映成趣。简单欢快的节奏，朗朗上口的歌词将原著中泉此方、柊镜、柊司、高良美幸四位主人公的个性魅力表现得淋漓尽致，多听上几遍自然也会让人跟随歌曲的旋律摇摆起来。

11 Living Universe

作曲：小林秀聪 作词：runblebee 演唱：Aimee Blackschleger&Tahirih Walker

Wish upon a star hope to be again
the one you find when all is done and through...

If all made a wish to save this star would it be in vain?
So much it holds, too dear to part may ways see the light of answers
For all was, once, just taken away that one hope, all disappeared
So, none can break, nor brittle my heart
No, never again, until the end...
Phantasy stars in universe, they shine on
unravel the dark to light the world, they shine on
For all of the hearts who gave their all
know that it shines because of you, they shine on
Phantasy stars in universe, they light up
shooting to bright the wishes true, they light up
Many a star in universe
but it' s only the one wish you, that I can see

Times have a way to stray, away to swoon what is sane
There is much to save, if love has a part
if to be, a flower, I' ll be
When all had gone, it had seemed as end
but somehow you reappeared
When nothing breathes a hope of a chance
still, even then, until the end...
Phantasy stars in universe, they shine on
filling the sky with light afloat, they shine on
Many a fray to keep aglow
only to stand against it all, they shine on
Phantasy stars in universe, they light up
fighting to shine in eyes of you, they light up
Many a star in universe
still, if ever we are apart, you will find me

For all was, once, taken away
all had disappeared
without the hope I hold
I' m nothing to be
made fable in sorrow
When all had gone, I had seen the end
you somehow reappeared
without a heart, we' re nothing at all
so make it love to save us all

Phantasy stars in universe, they shine on
unravel the dark to light the world, they shine on
For all of the hearts who gave their all
know that it shines because of you, they shine on
Phantasy stars in universe, they light up
shooting to bright the wishes true, they light up
Many a star in universe
still, we' ll never be worlds apart
Phantasy stars in universe
It' s always the one with you, that I ever see

向星星许愿能够来一次
当一切都完成之时找到那惟一

如果所有的愿望都是拯救这颗星
会不会也是徒劳?
它承载了太多，分开我的道路得到珍贵的启示
曾经，惟一的希望被带走，尽是失望
所以，没有东西会被破坏
即使是我易碎的心
不，永远不会，直到永恒……
宇宙中的梦幻之星，它们闪耀光芒
冲散黑暗将光明带到世间，它们闪耀光芒
为了所有献出一切的心灵
要知道，它为你闪光，它们闪耀光芒
宇宙中的梦幻之星，它们点亮一切
在空中滑过让愿望得以实现
它们点亮一切
宇宙中的一颗又一颗星星
但是只有这一刻为你许愿，我能看到

时间自会流逝，将清醒的人变得疯狂
有太多东西需要拯救
如果爱有一个零件
如果是一朵花，我愿成为花
当一切都消逝，像是到了终结
但是你无声地重现
当没有一丝希望和生机之时
即使那样，仍旧要面对终结……
宇宙中的梦幻之星，它们闪耀光芒
用光填满天空，它们闪耀光芒
历经各种磨练
只为挺身而出与之抗衡
它们闪耀光芒
宇宙中的梦幻之星，它们点亮一切
宇宙中的一颗又一颗星星
即使我们有一天分离，你也会找到我

一切都曾被夺去
一切都已经消逝
如果不怀抱希望
我就一无所有
在悲伤中创造寓言
当一切都离开，我已经看到尽头
你无声地重现
如果没有心，我们就一无是处
所以让爱拯救我们

宇宙中的梦幻之星，它们闪耀光芒
冲散黑暗将光明带到世间
它们闪耀光芒
为了所有献出一切的心灵
要知道，它为你闪光，它们闪耀光芒
宇宙中的梦幻之星，它们点亮一切
在空中滑过让愿望得以实现
它们点亮一切
宇宙中的一颗又一颗星星
然而，我们不会犹如隔世
宇宙中的梦幻之星
我能看到
这颗星会永远和你在一起

歌曲延续了"《梦幻之星》系列"一贯的风格，用可塑性强的电子乐混合出一种未来感，搭配通俗易懂的歌词点出游戏的主题。歌曲的作曲仍然由系列的御用作曲家小林秀聪担任，演唱者则请来在欧美小有名气的两个团体：Aimee Blackschleger 和 Tahirih Walker，前者曾经为"《世界足球 胜利十一人》系列"担任过配乐的演唱工作，后者则在"《劲舞革命》系列"作品中表现不俗，而他们各自擅长风格的完美融合是整首歌曲最让人陶醉的地方。





12 流星のナミダ

作曲：中山豪次郎 作词：中山豪次郎、田中秀典 歌手：栗山千明

Sail 今仆らを乗せ 漕ぎ出す世界で
风は音も立てずに揺れてる
Same いつか访れる 出会いも别れも
ひとつの时间の中
どんなに离れて それぞれの朝
迎えても 想いは变わらない
ほら 君のいままでが 仆の中にあるから
一人だけど一人じゃない もう寂しくなんてないから
阳が沈んでも 星が瞬かなくても
空はつながっている いつでも

Fly 両手で捉えた 飞行船は今
どこへ向かい 飞んで行くんだろう
Cry 泪は知ってる 本当の意味を
悲しみの续きを（是那悲伤的延续）
どんなに冷たい 雨の夜でも
耳をすませば 闻こえてくる
君の声を感じて どこまでだって行ける
怖れるものは何もない 强さも弱さもぜんぶ抱いて
阳が升っても 星は瞬いてるんだろう
光と影のように 仆らも…

足元かすめた 低空飞行の鸟に
仆はすこしだけ 构えた あっという间
见えなくなった 昨日と明日のあいだの
户惑いも ざわめきも
ほら 君のいままでが 仆の中にあるから
一人だけど一人じゃない もう寂しくなんてないよ
阳が沈んでも 星が瞬かなくても
空はつながっている いつでも
儚い夜明けの果て

航行 此刻载着你我 遨游在这世界
微风也在无声摇曳
相同 姗姗来迟的相逢与离别
都在同一片时间汪洋之中
不论远隔万里 迎来各自的朝阳
同样的思念 从来未曾改变
看啊 迄今为止你的全部 都保留在我心底
独自一人却不孤单 从此不再害怕寂寞
就算夕阳西下 繁星不再闪耀
只要漫漫天幕仍旧相连 直到永久

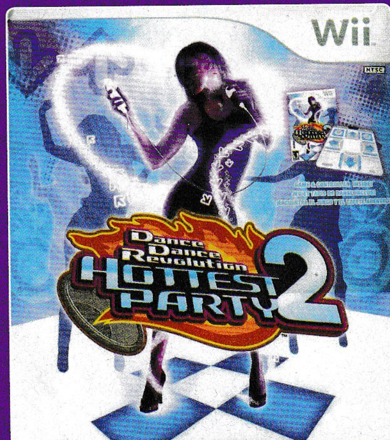
飞翔 此刻双手操控的飞船
将要驶向何方
哭泣 深知这泪水真正的含义
在无比寒冷的雨夜里
我听清了心灵的耳语
感觉你的呼唤 无论何处都能到达
胸怀坚强与软弱 我已无所畏惧
就算朝阳升起 繁星继续闪耀
你我也能如同那光影相伴厮守

低飞的小鸟掠过腿边
猛然惊觉后 一眨眼间
它已消失不见 将属于过往和未来之间的
困惑和噪杂 全部带走
看啊 迄今为止你的全部 都保留在我心底
独自一人却不孤单 从此不再害怕寂寞
就算夕阳西下 繁星不再闪耀
只要漫漫天幕仍旧相连 直到永久
通往那朦胧黎明的尽头

栗山千明为《机动战士ガンダム UC》演唱的主题曲《流星的眼泪》一直都有很高的关注度，因此这也作为她的单曲发行。看过 OVA 的朋友都应该知道这首歌是片尾曲，曲调舒缓而不失强烈的节奏感。第一次听可能还听不出感觉，如果对照着中文歌词再听一遍的话就能把《机动战士ガンダム UC》的世界观融合进去了。栗山千明的声线还是非常有特色的，细细品味歌词中每一句话的含义，如果你看过了动画，那么就一定能理解歌名的含义。

6 TRUE LOVE (Clubstar's True Club Mix)

13 The Beat





为了回馈玩家对《劲舞革命》系列”的喜爱，2010年1月底官方特别推出了一张收录了《劲舞革命 超新星》(DanceDanceRevolution SuperNOVA)、《劲舞革命 超新星2》(DanceDanceRevolution SuperNOVA2)、《劲舞革命 热舞派对》(DanceDanceRevolution Hottest Party)三款游戏中所有音乐的典藏专辑。另外为了方便玩家挑选自己更喜欢的歌曲，专辑中还将所有歌曲按照不同的曲风分为了三类，本次为大家带来的两首歌曲是收录在流行经典(POP)中的完整版，绝对让大家一次过足瘾。

14 Please sing with me

作曲：石川真也 **作词：**须谷尚子 **演唱：**上原れな

ひとつ　ひとつ　言叶つなぎ　闻こえてくるよ
どこにいても　心の中　流れてる
人のやさしさ　温かして　人の别れは悲しく
人を爱することは　切なくて
いつも谁かと　わかち合う　幸せ

Please sing with me　光の风にのせ
遥か远い未来へと　届けたい
Please sing with me　光の风の中
未来のあなたは　受け止めてくれる？
Please sing with me　永远に
溢れ出す　Sing a song of dream and hope

ひとつ　ひとつ　小さくても
弱くてもいい
どんなものも　きっと必ず　意味がある
共に话して　笑い合える
ともに伤つき　泣いても
人に爱されること　うれしくて
いつも谁かに　守られる　幸せ

Please sing with me
光の风に乗り
遥か远い过去から届いてた
Please sing with me　光の风の中
微笑み　わたしは受け止めているよ
Please sing with me　永远に
くりかえす　Sing a song of dream and hope

Please sing with me　ひとりで暗の中
彷徨う时には　思い出して
Please sing with me　たとえどこにいても
必ず心に　光をともすよ
Please sing with me　光の风にのせ
遥か远い未来へと　届けたい
Please sing with me　光の风の中
未来のあなたは　受け止めてくれる？
Please sing with me　永远に
溢れ出す　Sing a song of dream and hope

一句句的话语连接在一起，变得越来越清晰
无论身处何处，总在心中流淌
人们的善良是温暖的，人们的分别是悲伤的
爱上一个人是停不下的
一直与他人擦肩而过，是幸福的

请和我一起歌唱 乘着光之风
想要传达给遥远的未来
请和我一起歌唱 在光之风中
未来的你会让我止步吗
请和我一起歌唱　永远地
漫溢而出 唱出一首充满梦想和希望的歌曲

一个个地，即使微小，即使脆弱
无论是什么，总归有其意义
一起交谈，共同欢笑
就算同样受伤，同样哭泣
总有一天能保护他人，是幸福的

请和我一起歌唱 乘着光之风
从遥远的过去传达而来
请和我一起歌唱 在光之风中
微笑着让我止步吧
请和我一起歌唱　永远地
不断重复 唱出一首充满梦想和希望的歌曲

请和我一起歌唱 一个人在黑暗中
当彷徨的时候就会开始回忆
请和我一起歌唱 无论身在何处
一定会在心中，点亮光芒
请和我一起歌唱 乘着光之风
想要传达给遥远的未来
请和我一起歌唱 在光之风中
未来的你会让我止步吗
请和我一起歌唱 永远地
漫溢而出 唱出一首充满梦想和希望的歌曲



虽然游戏的大部分设定都沿用自前作，但是这首片尾曲却起到了“画龙点睛”的作用，即便你没有实际玩过游戏，也会被宛如天籁般的旋律和歌声深深打动，进而想去了解真正发生在游戏中让人魂牵梦绕的美丽故事。歌曲的演唱者上原れな是出生于日本兵库县的女歌手，出道后与同一个公司的 Suara 经常一起参加演出或为游戏演唱主题曲，是 AQUAPLUS 力捧的新人，到目前为止共发行3张单曲和3张专辑

Ar tonelico III

アルトネリコ3

世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く



最动漫升级改版大16开全彩32页
双D9 16G光盘收录所有动漫资源！



还在四处搜索刚出的新番？不想再为了下载而奔波于各个网站论坛？面对种类繁多的动漫资源无从下手？心水的作品因为无人问津只能苦苦等待？又或者是硬盘和小猫应付不了海量数据？**伴你走过3年快乐时光的《最动漫》自Tot.36起，碟与书全面升级、改版为《最动漫资源志》，为真正喜爱动画的你解决以上所有问题！**

16G双D9光盘 容量飞跃提升！

最动漫资源志DVD全面升级为双D9 DVD-ROM，16G的超大容量带来最丰富的内容，最清晰的画质，最好的音响效果

资源更加全面！

剧场版、OVA、TV动画、演唱会、CD专辑、同人本，你所知道的一切都将在最动漫资源志DVD-ROM中集结

精美豪华且更加超值！

最动漫资源志书升级为大16开全彩32页，改版期间更有超值赠品等你拿

大16开全彩32页更实用，更联动！

全新调整后的最动漫资源志书，内容更加适合坐拥海量动漫资源的你，碟与书一个都不能少

双D9 16G光盘+大16开全彩32页+精美赠品
超值价15元，期待你惊喜的表情！

高达模型年鉴 2010

去年是高达模型丰收的一年，有着《机动战士高达 OO》第二季动画的热潮，高达模型各系列款式迅速涌向市面，为玩家带来丰富的选择。在琳琅满目的款式当中是否会有花多眼乱的感觉呢？本次的《高达模型年鉴 2010》收录了去年所发售的所有高达模型以及相关衍生模型款式的实物评测与欣赏，势必成为您在选购模型时的最佳指导。此外，不仅是高达模型，本辑还收录了包括寿屋等其他模型厂商的产品评测与欣赏，力求让本专辑成为所有类型的模型玩家都适用的精品收藏。

- 华丽且精密的机械美
  MG 系列模型款式详细分析
- 额外收录寿屋等公司之模型款式
  主流科幻模型之摄影评测尽数送上
- 走在潮流前端的机体
  《高达 OO》相关机体尽数呈献
- 条理性的归类和题材划分
  迅速查阅所喜欢的模型系列
- 小比例的实惠选择
  HG 系列模型展示欣赏
- 所有模型以实物摄影评测
  为您展示各款模型最真实的一面





高达模型年度大阅兵，爱好者不容错过的收藏佳品
模型总数超过 200 款，各款式之实物点评为您逐一送上

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88618-241-9



3 月中旬全国上市

游戏 · 人光盘定价：14.00 元（CD+ 手册）

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

